

PRAETORIANS
ESTRATEGIA HISTÓRICA PARA CONQUISTAR TU PC

INSTRUCCIONES Y CÓDIGO DE DESCARGA EN EL INTERIOR



¡Hay dragones!

Bienvenido a Micromanía. En la Edad Media, cuando se perdió el afán de la investigación científica de la antigüedad griega, cuando el mundo no era redondo y en los mapas lo que había más allá de lo conocido era Terra Incognita, se solía escribir en ellos, para definir aquellos terrenos inexplorados, que estaban "llenos de leones", de "serpientes" y hasta de "dragones". Sin embargo, aquellos antecesores de Mercator desconocían que, en realidad, los dragones iban a llegar el año próximo. En 2014 llegará a nuestros discos duros **«Dragon Age Inquisition»**, que hemos podido ver en exclusiva y en directo, entrevistando a Cameron Lee, el productor de **BioWare**, y que ocupa nuestra portada de este mes en Micromanía. Y, aunque sigue siendo "terra incognita" en muchos detalles que el estudio no quiere revelar aún, te aseguramos que es un auténtico anticipo de lo que el futuro del rol nos traerá. Otros juegos, como **«The Witcher 3»**, se sitúan en la misma línea, mostrando una renovación de las líneas maestras del género, en las que «Inquisition» abundará, curiosamente, volviendo en cierto modo a la base de «Origins».

Y más rol para 2014

Pero otra vertiente del rol se encuentra en otro de los grandes anuncios de este último mes. Y no, en él no hay dragones, pero habrá ángeles y demonios. Sí, hablamos de la expansión **«Diablo III: Reaper of Souls»**, que Blizzard también ha confirmado para 2014, y que parece que renovará también bastante las bases del juego original. Y no sólo en jugabilidad, puesto la que Casa de Subastas se cerrará el próximo año.

Es otro de los temas candentes de este mes, a los que hay que sumar un completo reportaje sobre **juegos de estrategia** en PC, la nueva entrega de El Taller, los análisis del mes –con mucha atención a los juegos "indie"–, la vuelta de «Total War», un primer vistazo al impresionante «Batman Arkham Origins» y al no menos genial «F1 2013», y mucho más en noticias y actualidad. Y no te olvides tampoco del juego que te regalamos para **descargar de GAME Digital este mes: «Praetorians»**, con el que cerramos el trío de clásicos de Pyro.

Francisco Delgado Director de Micromanía




Síguenos también en nuestra página de **facebook**
www.facebook.com/revistamicromania

SUMARIO



84 BATMAN ARKHAM ORIGINS
El próximo mes sale lo nuevo de Batman. ¿Qué nos traerá?



52 COMPARATIVA JUEGOS DE ESTRATEGIA
Lo mejor del género pecero por excelencia. ¡Conquista el mundo!



92 DIABLO III REAPER OF SOULS
La expansión de «Diablo III» llegará en 2014 y tendrá todo esto.

ÍNDICE POR JUEGOS




LOCOSXDD
FOROXD



LA NUEVA ERA ONLINE

Cuando se habla de una nueva era online pensar en un MMO es lo más fácil. Y lógico. Sin embargo, **la "revolución" que propone Respawn es muy diferente**, con la acción bélica como principal objetivo. La visión del estudio fundado por Vince Zampella y Jason West tras su accidentada salida de Infinity Ward es, cuando menos, atractiva. ¿Revolucionaria? Sólo el tiempo puede decirlo, ¿no?

«Titanfall» podría parecer un título de acción multijugador más, pero **los gigantescos titanes mecánicos** como elemento táctico fuerzan una nueva perspectiva del jugador en cuanto al concepto mismo del género. Quizá sí sea una revolución después de todo...

La guerra estalla este mes en la acción bélica

Cada género tiene su temporada. Ésta es la de la acción bélica, con la aparición inminente de los nuevos «Call of Duty», «Battlefield» y el ya disponible «ArmA III».



Más allá de las modas o de intentar arrebatarse la supremacía del mercado –que también–, parece que el último trimestre del año se ha convertido en la ventana de lanzamiento de juegos de distintos géneros, de cara al apretón de las ventas navideñas. Es el turno de la acción bélica que, en menos de un mes, va a copar el mercado de PC y otras plataformas con un triunvirato del que casi todos los jugadores –o, mejor dicho, nuestras carteras– tendremos que inclinarnos por una solo alternativa, a no ser que nademos en la abundancia. ¿Quién ganará la guerra? Según los analistas, «Call of Duty»... en cuestión de ventas.

El giro que dio el pasado año la saga «Battlefield», apostando por ofrecer una campaña individual a su habitual majestuoso multijugador le salió bastante bien, sin embargo, aunque no tanto como deseaban.

Las críticas a la rígida campaña de «Battlefield 3», sin embargo, han servido de acicate a DICE para mejorar en prtácticamente todo, incluyendo el diseño de base, influido ahora claramente por el estilo de acción de su modo multijugador.

LA BATALLA POR EL LADO SOCIAL

La competición por llevarse el gato al agua en la acción bélica no se limita al juego en las distintas plataformas, en modos de campaña o multijugador. Ahora, también el apartado de apps y redes sociales es un campo de batalla.

«Battlefield», «Call of Duty» y también «ArmA» cuentan con sus propios servicios. De «Call of Duty Elite» a las apps de «ArmA» o el «Battlelog» de «Battlefield», la batalla ha comenzado.

¡14 MILLONES DE UNIDADES SE CALCULA QUE VENDERÁ «BATTLEFIELD 4»!

Son cifras estimadas por diversos analistas que, al tiempo, aseguran que «CoD Ghosts» venderá bastante más. Se cree que una tercera parte de la ventas del juego de EA serán de PC, mientras que para el de Activisión serán del 10%.





Con «Ghosts» Activision pretende dar un nuevo giro a «Call of Duty». La trama de la campaña, al menos, parece que será bastante innovadora.



«ArmA III» ya está disponible, pero no parece estar convenciendo a los fans. Sus poco entusiastas críticas quizá se deban a su peculiar campaña, en forma de DLC.

En menos de un mes se juntan en las tiendas las tres grandes series en el género

Por su parte, «Call of Duty» pretende renovar su dominio con una renovación de la saga que comienza por la propia trama principal y sus nuevos protagonistas.

Pero no todo es una batalla entre EA y Activision. Al menos, en PC.

El primero en llegar

«ArmA III», el excelso simulador bélico de Bohemia, ha sido el primero en llegar al PC –no se edita en otra plataforma– tras una larga fase beta. Y aunque en general la acogida ha sido buena, muchos usuarios tienen sentimientos encontrados. Quizá el anuncio por parte de Bohemia, poco antes del lanzamiento del juego, de ofrecer una campaña individual posterior a la disponibilidad del juego y en forma de DLC –gratuitos, eso sí– ha influido, aparte de los problemas iniciales para encontrar buenas partidas online y la inestabilidad de la primera versión disponible.

Sea como fuere, la guerra está a punto de estallar en el género. Cuando leas estas líneas «Battlefield 4» estará casi a punto y «Call of Duty Ghosts» llegará poco menos de una semana después. Ver si las novedades reales que ofrecerá uno y otro serán suficientes como para que nos rasquemos los bolsillos no será posible hasta que los juegos finales estén disponibles –las betas para EA y Activision están prohibidas, en este caso concreto–. Pero todos vamos teniendo ya nuestras preferencias definidas, ¿cierto? ¿Cuál es la tuya?

MÁS ALLÁ DE LA ACCIÓN BÉLICA



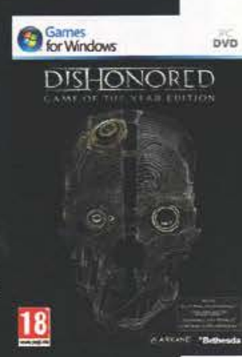
Aunque la guerra moderna encuentra en el género de acción uno de sus más naturales acomodos, no es el único en que puedes disfrutar de conflictos armados con el máximo realismo. En el campo de la estrategia juegos como «Wargame Airland Battle» ofrecen una ambientación similar, pero es en la simulación, con juegos como «DCS World» y sus innumerables módulos y añadidos, donde los fans del género tienen su paraíso particular. Y, además, es gratuito.





Edición GOTY de «Dishonored»

Bethesda confirma que el 11 de octubre llegará la versión Juego del Año de «Dishonored». Incluirá el juego original y las expansiones, así como los packs de contenido extra con desafíos y mapas inéditos. Saldrá a la venta por 29,99 euros.



«Final Fantasy XIV» vuelve a venderse



El lanzamiento de «FF XIV A Realms Reborn» fue de lo más accidentado. Square Enix llegó a interrumpir las ventas online del juego por la saturación de los servidores. Ahora, la compañía ha reanudado las ventas, una vez solventadas las dificultades iniciales... ¿para siempre?

Bienvenido al mundo online de Auratia

«Dragon's Prophet» ya está disponible. El juego, un MMO gratuito desarrollado por Runewaker y editado por Infernum y SOE, nos lleva a Auratia con el principal desafío de capturar, entrenar y montar dragones para librar batallas masivas PvP.

«Diablo III» cerrará la Casa de Subastas



Una información oficial de Blizzard confirma que el 18 de marzo de 2014 la Casa de Subastas cerrará definitivamente. Los nuevos diseños y modos de «Reaper of Souls» parece que no se ajustan al espíritu de la Casa de Subastas.

EL TERMÓMETRO

LOS RUMORES SON CADA VEZ MAYORES...



Los de una posible aparición en PC de «GTA V», claro. Lo último, la aparición en Internet de una foto en la que se ve, en una tineda australiana, la caja para PC del juego, para reservar.

LA VUELTA DE LOS MECAS GUERREROS

Se ha lanzado «Mech Warrior Online» tras un largo periodo de beta. Piranha, el desarrollador, pasará las próximas semanas ajustando y puliendo los bugs de lanzamiento.

BLIZZARD NO PIENSA QUITAR LA CONEXIÓN

Pese a que Blizzard va a quitar la Casa de Subastas de «Diablo III», confirma por otra lado que la conexión online para el juego en su versión PC seguirá siendo obligatoria.

LA APUESTA POR LINUX DE STEAM BOX Y VALVE

Los rumores -al cierre de este número no estaba anunciado oficialmente- apuntan a que Valve piensa dar la patada a Windows con su Steam Box, apostando por Linux.

LA HISTORIA CASI SE REPITE EN EL MAC

«SimCity» va mejorando poco a poco tras su lanzamiento, pero la historia ha estado a punto de repetirse en las últimas semanas durante el lanzamiento de la versión Mac.

¿DEMASIADOS BUGS EN EL LANZAMIENTO?



En menos de dos semanas «Rome II» ha lanzado dos parches... Y se anuncian, como mínimo, dos más para corregir múltiples fallos de diseño y jugabilidad. ¿No es demasiado?



«Panzer General Online» será la adaptación del popular "wargame", un juego de estrategia por turnos sobre tablero.

Ubisoft conquista los free2play de navegador

En la última edición de los Digital Days, un evento de Ubisoft, la compañía gala saca músculo con los juegos de navegador

Ansias de copar el mercado? ¿De acabar con la competencia? Las razones sólo las sabrán Yves Guillemot y los directivos de Ubisoft, pero sorprende la agresiva estrategia con que la compañía se lanza al mercado de los juegos gratuitos para navegador, apoyándose en algunas de sus franquicias más legendarias, y algunas otras recién adquiridas adaptando a sagas clásicas de los 90.

Estrategia y simulación

La estrategia y simulación bélicas han venido copando las últimas novedades de Ubisoft en el medio. En fase de desarrollo o beta, juegos como «Panzer General Online», «EndWar Online» o «Silent Hunter Online» están en las últimas semanas en boca de los jugadores. Otros nombres que llevan ya más tiempo en el navegador, como «Heroes of M&M: Duel of Champions» siguen presentes ahí. Pero esta campaña tan activa está dejando sorprendida a la industria.



El regreso del universo Tom Clancy en «EndWar Online» es otra de las apuestas de Ubisoft.



«Silent Hunter Online» ha sido el último en sumarse a la lista de los f2p de navegador de Ubisoft.

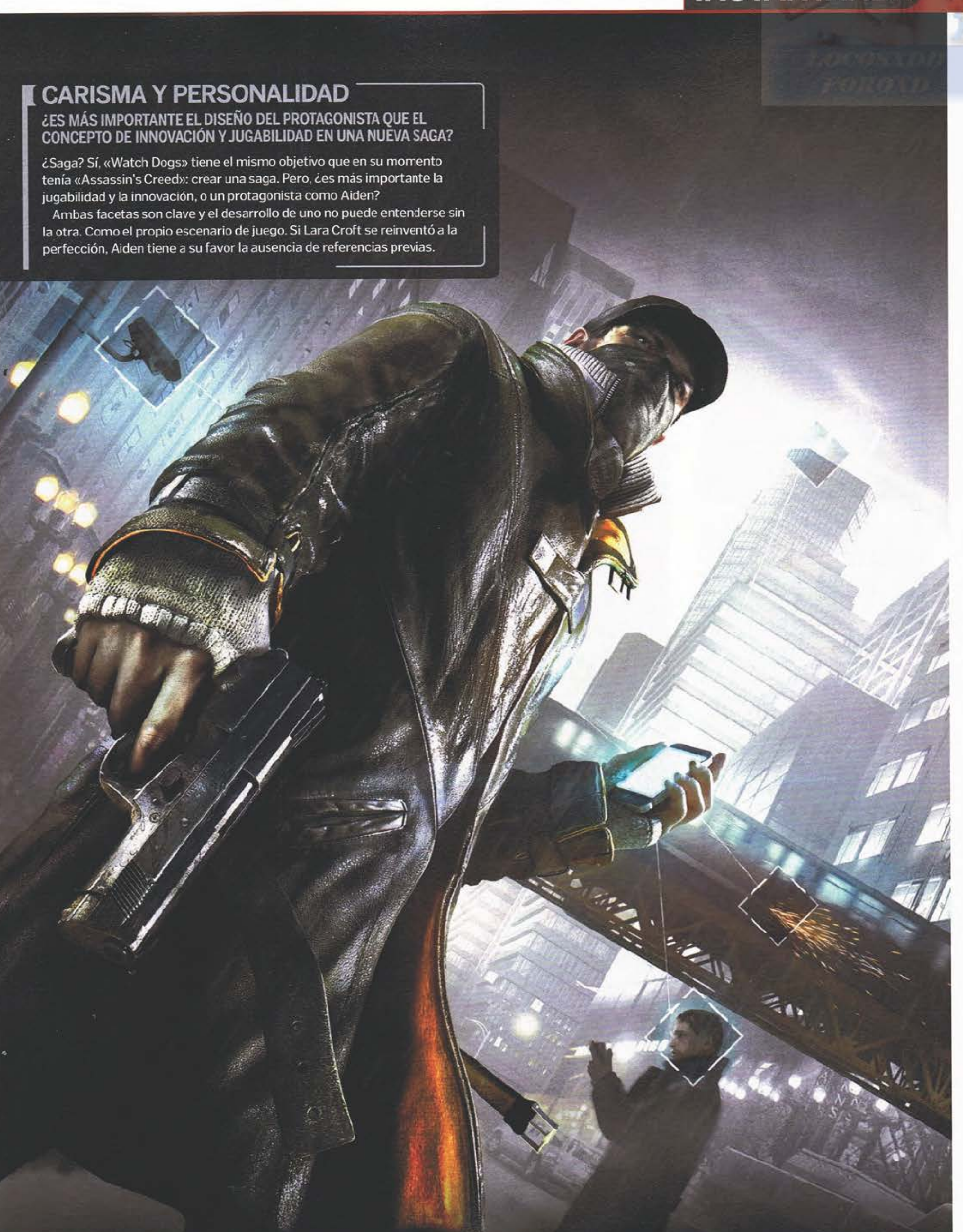
DRAGOW



No todo en Ubisoft es estrategia ni simulación -o juegos bélicos, por ser más genéricos- en cuanto a los títulos gratuitos para navegador que tiene en desarrollo o en fase beta. Una de las novedades más originales en cuanto a su diseño y ambientación es «Dragow».

Se trata de un juego basado en cartas protagonizado por dragones que han de conquistar "islas" guiados por tus órdenes. De momento, sólo está disponible en francés, aunque probablemente acabe traduciéndose.





CARISMA Y PERSONALIDAD

¿ES MÁS IMPORTANTE EL DISEÑO DEL PROTAGONISTA QUE EL CONCEPTO DE INNOVACIÓN Y JUGABILIDAD EN UNA NUEVA SAGA?

¿Saga? Sí, «Watch Dogs» tiene el mismo objetivo que en su momento tenía «Assassin's Creed»: crear una saga. Pero, ¿es más importante la jugabilidad y la innovación, o un protagonista como Aiden?

Ambas facetas son clave y el desarrollo de uno no puede entenderse sin la otra. Como el propio escenario de juego. Si Lara Croft se reinventó a la perfección, Aiden tiene a su favor la ausencia de referencias previas.

LANZAMIENTOS DE OCTUBRE

NBA 2K14



La franquicia de 2K aborda la nueva temporada de la NBA y, por primera vez, incorpora la Euroliga, con catorce equipos entre los que se incluyen el Real Madrid y el FC Barcelona. En PC saldrá al privilegiado precio de 19,95 €.

Fecha de lanzamiento: 4/10/2013

F1 2013

Mientras la Formula 1 está en su punto álgido nos llega la nueva entrega del simulador de Codemasters que reproduce el campeonato con fidelidad y que este año añade contenido clásico de los Ochenta. Sale por 39,95 €.

Fecha de lanzamiento: 4/10/2013

CITADELS

De manos de Badland Games, nos llega este interesante juego de estrategia en tiempo real de bitComposer ambientado en las leyendas artúricas basado en torres defensivas y asedios. Costará 19,95 €.

Fecha de lanzamiento: 10/10/2013

RAMBO

Los estudios Reef Entertainment han llevado a cabo una adaptación de la saga cinematográfica "Rambo" protagonizada por Sylvester Stallone. Toma la forma de un juego de acción en primera persona. Su precio, 19,95 €.

Fecha de lanzamiento: 18/10/2013

FIFA MANAGER 14

Como cada año ya están aquí los títulos mánager basados en la actual temporada de fútbol. «FIFA Manager 14» es el primero y contempla con rigor la dirección deportiva, entrenamientos y gestión económica. Sale por 29,95 €.

Fecha de lanzamiento: 24/10/2013

BATMAN ARKHAM ORIGINS

El nuevo capítulo de la espectacular saga de Batman de Warner Bros. nos lleva a descubrir los orígenes del personaje y su transformación en el Caballero Oscuro en una Gotham recreada como nunca. Costará 49,95 €.

Fecha de lanzamiento: 25/10/2013

BATTLEFIELD 4

DICE contraataca con una nueva entrega de su serie de acción bélica. «Battlefield 4» estrena la espectacular tecnología Frostbite 3.0 y llega en diversas ediciones desde 59.95 €.

Fecha de lanzamiento: 31/10/2013

Lenguas de trapo

Las perlas de los grandes de la industria. Porque ni los que parten el bacalao a veces se libran de un patinazo...



Durante las sesiones de grabación de voces para el DLC «Stasis Interrupted» de «Aliens Colonial Marines» me di cuenta de que allí a nadie le motivaba lo que estaba haciendo. Parecían estar limitándose a cumplir con la jornada, confiados en que tendrían éxito por el nombre de la franquicia.

Michael Biehn, actor (Hicks, en "Aliens")



El mercado de segunda mano no es compatible con los juegos actuales. La calidad gráfica y la cantidad de opciones que esperamos de los juegos sólo son posibles con presupuestos altísimos. "Pues bajad los presupuestos", me replican algunos, sin darse cuenta de lo imbéciles que parecen al decirlo.

Cliff Bleszinski, diseñador de «Unreal» y «Gears of War»



Como director creativo de «Diablo» y «Diablo II» me resulta difícil ser objetivo cuando me preguntan lo que opino de «Diablo III». Honestamente, creo que el público no reaccionó bien a algunas novedades. No es la dirección que yo habría tomado, pero tampoco quiero hacer sangre.

Stieg Hedlund, director creativo de «Diablo» y «Diablo II»



Que en EA apostemos por desarrollar franquicias no significa que no arriesguemos. Cuando echo un vistazo a nuestros próximos lanzamientos veo un montón de novedades. Da igual que estén basados en franquicias ya existentes o no, porque la novedad está en lo que esos juegos añaden.

Patrick Soderlund, vice presidente ejecutivo de EA

¡Vive la Blizzcon 2013 desde casa!



Blizzard convoca a su enorme comunidad de jugadores en una Blizzcon que este año puedes también puedes seguir online, en directo y en HD



En 2012 no se celebró el encuentro anual de Blizzard con sus fans, pero este año sí. Dentro de pocas semanas, durante los días 8 y 9 de Noviembre, tendrá lugar la BlizzCon 2013 en Anaheim, al Sur de California. Si bien las entradas al evento se agotaron nada más ponerse a la venta, para este año la compañía ha organizado una modalidad de asistencia virtual que permitirá a los millones de jugadores de las sagas «World of Warcraft», «Diablo» y «StarCraft» seguir la feria desde sus casas, en primera fila y sin tener que cruzar el charco. Aunque, eso sí, pagando una entrada de 29,99 €.

Participar en directo

Según anuncia Blizzard, la "entrada virtual" a BlizzCon 2013 ofrecerá una amplia cobertura online de la celebración de las distintas comunidades. Será en directo, vía streaming, en HD y en Inglés. Dos canales exclusivos retransmitirán contenido único de BlizzCon, incluyendo mesas redondas con los desarrolladores, torneos, concursos y celebraciones, etc. Si te animas a asistir virtualmente, visita la web **www.blizzcon.com**

BOTÍN CON LA ENTRADA VIRTUAL

Seguir la Blizzcon desde casa no es gratis, pero trae regalos. Si compras una "entrada virtual" podrás acceder a objetos exclusivos de BlizzCon 2013 para los juegos «World of Warcraft», «StarCraft II», «Diablo III» y el nuevo «Hearthstone: Heroes of Warcraft». La Entrada Virtual también da acceso a una venta exclusiva online de duración limitada que tendrá lugar antes del comienzo de BlizzCon. La oferta constará de objetos conmemorativos. Esta venta especial anticipada tendrá lugar durante un periodo de 5 días en las semanas previas al evento, y a esta le seguirá una venta pública con una selección de objetos más limitada. Tienes más detalles en **www.blizzcon.com/virtual-ticket/**



Cosplayers, juegos, entrevistas exclusivas y ambiente festivo. Este año hay una oportunidad para estar en la Blizzcon, sin estar.

PCBOX te muestra lo último

La popular cadena de tiendas de informática inaugura un canal de Youtube con lo último en componentes, electrónica y gaming.

Si quieres estar al día de las novedades de hardware y gaming a la venta en PCBOX, nada más fácil que suscribirse a su nuevo canal de Youtube. La compañía te permitirá reproducir vídeos con detallados "unboxing" de sus novedades. La mayoría consistirán en mostrar los productos tal y como se comercializan, incluyendo los detalles del contenido, su empleo y del embalaje original.



Este canal de Youtube está dirigido fundamentalmente a los aficionados al gaming, para quienes PCBOX lanzará ofertas a través de Google+. En los vídeos también se contemplará el lanzamiento de novedades, tutoriales y noticias sobre eventos de e-sports en la Liga de Videojuegos Profesional y en Dreamhack, etc. El canal, llamado ClubPCBOX, está ya activo en **www.youtube.com/user/ClubPCBox/**

LOS MÁS ESPERADOS

«Total War Rome II» deja de ser un deseo para convertirse en una realidad... Y, de paso, deja un hueco para «NFS: Rivals»

PARRILLA



BATMAN: ARKHAM ORIGINS
» 25 OCTUBRE DE 2013 » ACCIÓN » WB Montreal / Warner Bros. » PC, XB360, PS3 WiiU
La idea de asistir al origen de Batman es demasiado tentadora como para dejarla escapar.

BATTLEFIELD 4
» 31 DE OCTUBRE DE 2013 » ACCIÓN » DICE / EA » PC, XB360, PS3, PS4, XB ONE
La gran ofensiva de «Battlefield» llega con un amplio arsenal de tecnología y modos de juego.

CALL OF DUTY: GHOSTS
» 5 DE NOVIEMBRE DE 2013 » ACCIÓN / INFINITY WARD » ACTIVISION » PC, PS3, XB360, XB One, PS4, WiiU
Activision contraataca con nuevas armas.

CALENTANDO



NEED FOR SPEED: RIVALS
» 21 DE NOVIEMBRE DE 2013 » VELOCIDAD » Ghost Games / EA » PC, PS3, XB360, XB One, PS4
La velocidad más esperada... ¡Que llegue rápido!

WATCH DOGS
» 21 DE NOVIEMBRE 2013 » ACCIÓN » UBISOFT » PC, 360, PS3
Para muchos será el primero de una nueva generación de sofisticados videojuegos.

THE WITCHER 3: WILD HUNT
» 2014 » ROL » CD PROJEKT » PC, MAC, PS4, XB ONE
La culminación de la Saga de Geralt de Rivia en PC apunta a ser un acontecimiento apoteósico.

EN BOXES



CYBERPUNK 2077
» 2014 » ACCIÓN / ROL » CD PROJEKT » PC, MAC, PS4, XB ONE
Seguimos sin poder ofrecer nuevos detalles, pero las expectativas se mantienen por todo lo alto.

THIEF
» 2014 » ACCIÓN / AVENTURA » EIDOS / SQUARE ENIX / KOCH MEDIA » PC, PS4, XB ONE
¿Logrará el nuevo Garrett robarnos el corazón?

TITANFALL
» 2014 » ACCIÓN » RESPAWN ENTERTAINMENT / EA » PC, XB ONE
La revelación del pasado E3, con acción vertiginosa y una tecnología imponente.

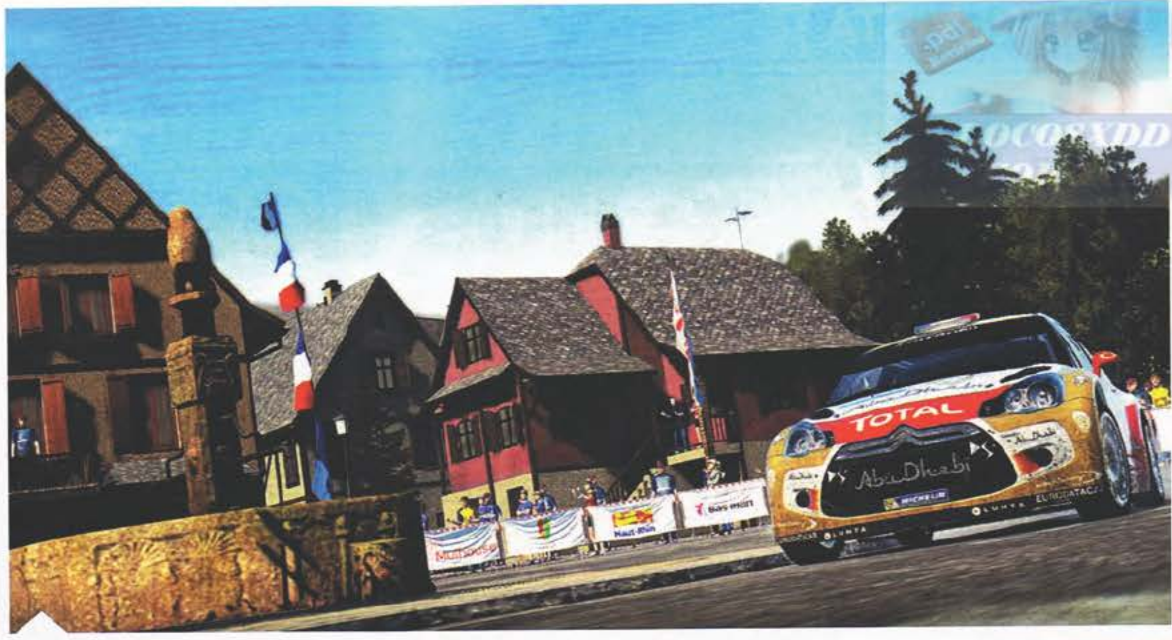
¡Vuelve el rally! WRC 4

☆ Velocidad ☆ MILESTONE ☆ OCTUBRE 2013



REALISMO, INMERSIÓN, AUTENTICIDAD...
El objetivo principal de Milestone con «WRC 4» es ofrecer una experiencia lo más real posible. La enorme experiencia del estudio italiano en el desarrollo de juegos de coches es un aval, pero la fidelidad de la simulación y el alto nivel técnico, lo convertirán en un juego para los más exigentes.





¡VIVE EL CAMPEONATO DEL MUNDO OFICIAL EN TU PC!

La cuarta entrega de «WRC» te permitirá competir en el Campeonato del Mundo de Rallies, incluyendo sus categorías inferiores. En total, tendrás la posibilidad de elegir entre 65 coches diferentes, incluyendo un vehículo exclusivo, el Hyundai i20 WRC... ¡antes que en la realidad!



MILESTONE VUELVE CON EL QUE SE PERFILA COMO EL MEJOR JUEGO DEL ESTUDIO ITALIANO HASTA LA FECHA

¿CUÁL ES TU MODALIDAD PREFERIDA?

«WRC 4» ofrecerá tres modos principales de juego, para que elijas el que mejor se ajuste a tus gustos y estilo. El primero es el modo Rally, en el que participarás en el Campeonato Mundial, con el calendario real de pruebas. El segundo será el modo Carrera, en la que desarrollarás tu carrera profesional, desde lo más bajo hasta competir por el Mundial. El tercero será el multijugador online, donde te las verás con hasta 16 jugadores.



Y, ADEMÁS, CONFIGURA TU ESTILO COMO QUIERAS...

Tu estilo de conducción, claro, esto no es un juego de "tuning". Las modificaciones sutiles de la distancia de cámara al coche, ajuste de los cambios, nivel de giro del volante o momento del día en que conducir, serán elementos a tener en cuenta. Y no es sólo algo estético: la climatología influirá decisivamente en el pilotaje.

LUCHANDO POR EL TRONO AL VOLANTE

«WRC 4» se mete de lleno en la disputa por conseguir el trono como mejor juego de rallies que se haya visto. **Aunque el género no tiene muchos representantes en la actualidad** Milestone coloca sus objetivos en lo más alto. Ya hay ganas de probarlo.

BioWare nos desvela Dragon Age Inquisition

Hablamos en exclusiva con Cameron Lee, productor de «Dragon Age Inquisition», que nos descubre algunos de los detalles más relevantes del diseño y el desarrollo.

Estar en la primera presentación de la jugabilidad real de «Dragon Age Inquisition» es algo que nos provocó un cierto nerviosismo de ansiedad y unas expectativas muy elevadas. Teníamos ese cosquilleo en el estómago que Cameron Lee, el productor del juego, no hizo sino acrecentar durante la demostración del espectáculo de rol que será el nuevo proyecto de BioWare, pero muchos detalles quedaron en el tintero, hasta que charlamos con él y nos fue desvelando todo.

MICROMANIA: El tamaño del mundo de juego es inmenso, pero ¿se puede considerar que «Dragon Age Inquisition» será un mundo abierto, al igual que títulos como «Skyrim»?

CAMERON LEE: El tamaño del mundo de juego es enorme. Mucho más grande que en «Dragon Age Origins» y que en «Dragon Age 2». Y el diseño de este mundo, y su estructura, se basa en diversas regiones de gran tamaño, también. Pero estas regiones se visitan de forma independiente, unas de otras. Sí, se puede considerar que cada región es un mundo abierto en sí mismo, con sus diferentes ciudades, mazmorras, etc. Pero llegado a la frontera de cada una de estas regiones, se pasa a la siguiente cargando la nueva. El conjunto no es un mundo abierto, pero cada región de forma independiente sí se puede considerar así y se puede explorar con total libertad.

MM: Las elecciones del jugador y sus acciones definen la historia, pero ¿os referís a consecuencias a corto o largo plazo?

CAMERON LEE: Las decisiones del jugador tienen impacto en más de una región, no se limitan al área de juego eventual. Hay muchas decisiones claves en el juego que más adelante tendrán su impacto al cambiar de región.

Por supuesto, también hay ese tipo de decisiones rápidas que tienen una influencia directa en el momento y a corto plazo en la zona de juego, así que existe una combinación de ambas influencias, a corto y largo plazo.

La historia del juego es bastante compleja, y puesta en ese diseño que se puede considerar, hasta cierto límite, como un mundo abierto, las consecuencias de cada acción y cada decisión son mucho más amplias que en los juegos anteriores. Se puede contemplar una reacción del mundo de



La magia ha dejado Thedas asolada. La magia y las guerras. La Inquisición quiere poner paz y orden en el mundo. ¿Lo conseguirá?




Un mundo enorme, dividido en regiones que se pueden considerar mundos abiertos por su libertad de exploración, y plagado de dragones. Eso será «Inquisition». ¡Casi nada!

juego de forma directa, física, además de en los giros que adopta la trama. Y es algo que afecta no sólo a la trama principal, sino también a las misiones secundarias.

MM: Parece que habéis afrontado el diseño del protagonista siendo muy específicos en su rol, el de Inquisidor, ¿No habría sido mejor contar con mayor libertad para el jugador?

CAMERON LEE: Bueno, en realidad, debemos considerar «Dragon Age Inquisition», en cuanto a la creación del personaje, más similar a «Dragon Age Origins» que a su continuación. Puedes elegir la raza del personaje: elfo, enano, humano o, por primera vez, qunari. También es posible elegir la clase, la especialización, y personalizar la apariencia física del personaje, así como el estilo de relación con otros personajes. Y jugar, claro, de formas diferentes, más noble, más rudo, etc.

Lo que ocurre, es que a medida que se desarrolla la trama, el protagonista, si lo comparamos con un juego más rígido como «Mass Effect», es muy diferente. En «Dragon Age Inquisition» no eres el inquisidor, tal y como eres Shepard en «Mass Effect». Puedes ser como quieras y jugar con el estilo que quieras. Pero, claro, en el desarrollo de la trama principal, por la que se mueve el protagonista, llega un momento en que acabas adoptando el papel de inquisidor, pero es algo que depende totalmente del jugador el cómo se desarrolle la personalidad y el estilo del personaje.

MM: Al mencionar «Dragon Age Origins», ¿te refieres a que también existirán distintos comienzos para cada personaje, dependiendo de la raza y el origen que escojas?

CAMERON LEE: Aún estamos investigando esa opción. No lo tenemos decidido. Sí puedo asegurar que, como es lógico, escoger una raza, una clase, etc. ofrecerá una jugabilidad muy diferente y distintas opciones de juego a lo largo de la trama. De hecho, veréis que la elección de una raza u otra tendrá un impacto mucho mayor en la historia del juego de lo que se vio en «Origins». Pero no puedo confirmar que vayan a existir distintos comienzos para cada raza de personaje.

MM: En la demo que hemos visto habéis jugado en un PC con un mando de Xbox 360, y hemos contemplado un diseño de interfaz de usuario muy propio de consola. En la versión de PC habrá mucha diferencia en el diseño del interfaz con lo que se ha visto ahora?

CAMERON LEE: Sí, el interfaz será muy distinto en PC. Recuperaremos mucho de lo que se vio en «Dragon Age Origins», y tanto el interfaz como el control serán diferentes en PC y consola. De hecho, como desarrollamos sobre base de PC estamos atentos a este particular.

MM: ¿Es correcto considerar el entorno como un elemento táctico?

CAMERON LEE: El entorno es un elemento táctico mucho más importante que en los juegos anteriores. Y las habilidades tácticas que el jugador podrás desplegar también son más y más profundas. Podrás flanquear enemigos, bloquear posiciones y caminos, cubrir ángulos... Será un juego más estratégico en el combate. Y los enemigos serán también mucho más inteligentes y astutos, así que como jugador tendrás que estar muy atento a los movimientos que realicen. Ahora veremos cómo soldados con escudos se repliegan para proteger a los arqueros, así que la IA enemiga será un escollo muy importante.

"«Inquisition» vuelve en muchos apartados al modelo de «Origins», en diseño y desarrollo"

MM: En los anteriores juegos las relaciones entre personajes eran muy importantes. ¿Cómo se verá este apartado en Inquisition?

CAMERON LEE: Las relaciones entre los personajes serán extremadamente importantes. En los juegos anteriores parte del contenido se desbloqueaba en función de estas relaciones. Esto es algo que se mantiene en cierto sentido, pero será mucho más ambicioso y natural, puesto que ahora será algo que afecte a la trama global de forma mucho más profunda. Será todo bastante más complejo que en los juegos anteriores, aunque no pueda desvelar mucho por el momento...

CAMERON LEE



Lleva más de 10 años trabajando en BioWare Edmonton, el legendario estudio fundado originalmente en 1995 por Ray Muzika, Greg Zeschuck y Augustine Yip, y ha estado involucrado en labores de producción en algunos de los títulos más importantes de la historia de BioWare. «Dragon Age», especialmente, siempre ha sido su entorno natural, aunque también ha colaborado en «Mass Effect». Un curioso destino para un australiano que estudió en la RMIT University de Melbourne.

EL HEREDERO DE BALDUR'S GATE



Dicen los rumores que «Dragon Age Origins» no iba a ser «Dragon Age Origins», sino «Baldur's Gate III», pero el proyecto creció tanto y su diseño original evolucionó de tal manera que BioWare acabó creando un nuevo universo que diera cabida a todo lo que había en el plan de desarrollo. El propio estudio hablaba de «Origins» como el "sucesor espiritual" de «Baldur's Gate». ¿Qué queda de ese "espíritu" en «Inquisition»? Pues mucho, por lo que parece, pues todo lo que ha crecido «Dragon Age» también conllevará una vuelta a las bases de «Origins». Y veremos no pocas influencias del clásico de los años 90.

La redacción responde...

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que puedas opinar.

PES 2014 MÁS REALISTA



Siempre he sido de «Pro Evolution Soccer», pero creo que este año me voy a pasar a «FIFA». Puede que sea más realista, pero es que va a tener demasiadas carencias: a la consabida falta de licencias oficiales hay que sumarle que no habrá ningún estadio español y no habrá opción de jugar bajo la lluvia. ¿¡Pero esto qué es!? ¿Estrenan nuevo motor gráfico y se olvidan de la lluvia? ■ Marcos U.



Si eres de «PES», no desesperes. La falta de estadios españoles es probable que se arregle con algún parche creado por la comunidad. En cuanto a la lluvia, su ausencia es una falla garrafal, sin duda. Esperemos que se incluya en alguna actualización.



SPACE HULK EN ACCIÓN



Creo que a Games Workshop se le está yendo la mano con las licencias. Han pasado de sólo concedérselas a THQ a repartirlas al peso. Cyanide acaba de anunciar que está trabajando en un shooter en primera persona de Space Hulk, que viene a sumarse al juego homónimo estrenado hace un mes y a otros tres que están en camino: «Eternal Crusade», «Armageddon» y «Space Wolf». ■ Luis F.

Pues sí que es verdad que hemos pasado de sólo los «Dawn of War» y poco más al anuncio de un montón de juegos basados en el universo de Warhammer 40,000. Pero oye, no hay nada de malo en ello. Muchos serán mediocres, pero también saldrá alguno bueno, y desde aquí os ayudaremos a distinguirlos.

MÁS QUE NÚMEROS



Me ha sorprendido que dedicaseis sendas reviews a «Cloudberry Kingdom» y «Narco Terror», porque esas páginas son habitualmente sólo para juegos de gran presupuesto. Sin embargo, no entiendo por qué les dais ese espacio si luego les ponéis notas tan bajas. ■ José S.

Como a todos los juegos, les pusimos notas porque es parte de nuestro formato de evaluación, pero tanto o más importante que esos números del 0 al 100 son las reviews en sí mismas: los textos en los que pretendemos explicar todos los matices. Analizamos los juegos a fondo, con sus peculiaridades, virtudes y defectos. «Narco Terror» es, a nuestro juicio, un juego de 75, pero para quien busque un shoot 'em up que venga de los clásicos puede que sea más interesante que un «Call of Duty» con una nota de 96.

LA CARTA DEL MES

Humble Origin Bundle



Quería daros las gracias por informar del Humble Origin Bumble en vuestra web. Ni tan siquiera conocía ese portal, y si no llega a ser porque vosotros lo avisáis, me habría perdido un montón de juegazos por poco más de 7 €, que fue la cantidad que decidí donar. ¡No dejéis de informarnos de cosas así! ■ Tomás D.

Por supuesto que no dejaremos de informaros de cosas así. Ése es uno de los objetivos de micromanía.es: informaros en tiempo real de cosas que no pueden esperar un mes hasta que salga el próximo número impreso de la revista. Y si encima se trata de una iniciativa que pretende recaudar fondos para causas solidarias, entonces daremos cuenta de ella con doble motivo. Ojalá que los 8 millones de euros recaudados con el Humble Origin Bundle sirvan para mejorar la vida de mucha gente.

XCOM: ENEMY WITHIN



Esperaba con ansias la primera expansión para «XCOM», pero leyendo vuestro reportaje la verdad es que se me ha enfriado el ánimo. Lo de las expansiones que añaden "capas" funciona bien en «Civilization», porque es un juego sin final, o con muchos finales diferentes, y por tanto rejugable hasta el infinito. En cambio no veo que sea adecuado para «XCOM», porque la campaña en el fondo, va a ser la misma. ■ David N.

Habrá qué ver cómo resulta lo de las "capas" adicionales en un juego, «XCOM», que como tú dices es bien distinto de «Civilization». Nosotros por el momento ni tiramos cohetes



LA POLÉMICA DEL MES

El cierre de Games for Windows Live

Supongo que como casi todos, yo celebré con alborozo la noticia de que Games for Windows Live cesará su actividad a mediados del año que viene, porque es una plataforma nefasta, cutre y disfuncional hasta la náusea. Pero claro, después me paré a pensar: ¿qué va a suceder con los juegos que tengo y que requieren GWL? ■ Juan E.



De momento Microsoft no ha despejado esa incógnita. En efecto, GFWL cierra el 1 de julio de 2014, y no se sabe lo que ocurrirá con los juegos que lo necesitan para funcionar. Pero, por la cuenta que le trae a Microsoft, si no quiere recibir un aluvión de quejas y demandas, es de suponer que estarán trabajando en una solución satisfactoria para los usuarios. Os mantendremos informados.

ni nos tiramos de los pelos. Simplemente, confiamos en el buen hacer que Firaxis demostró con «XCOM», y esperamos que su primera expansión, «Enemy Within», esté a la altura. ¿No te parece atractiva de manipular el ADN de los alienígenas para mejorar a tus soldados?



JUEGOS INDIE



Os escribo para felicitaros por el reportaje de juegos indie, pero también para daros un tirón de orejas. La selección que hicisteis es muy buena, hasta ahí estoy de acuerdo, pero si vuestra intención era ofrecer una lista de los mejores, entonces me parece que os habéis dejado fuera títulos tan fundamentales como «Braid» o «Dwarf Fortress». Pedro G.



Y muchísimos más que tuvieron que quedarse fuera, amigo Pedro. Pero es que hay tantos juegos indie buenos, originales e interesantes, que no podíamos dar cuenta de todos. «Dwarf Fortress», por ejemplo, era un candidato, porque como tú dices es un clásico, pero al final se cayó de la lista porque quizás su estética es demasiado extraña, y nuestra intención era elaborar una guía para todos los públicos.

THE DIVISION EN PC



Cómo son los de Ubisoft. Al final van y confirman que «The Division» saldrá en PC. ¿Pero es que alguien lo dudaba? En mi opinión todo ha sido una estratagema para hacerse publicidad gratis. ¿Cómo no va a salir un MMO de semejante envergadura en PC, que es la plataforma en la que ha nacido y más prolífico es ese género? Eduardo V.



Huele a propaganda, en efecto. Pero mira, si así se han quedado satisfechos, pues tampoco nos vamos a enfadar con ellos. Una vez que has hecho un juego que prácticamente es de PC, lo lógico es lanzarlo también para PC, ¿no?

EL JUEGO DE REGALO



He leído quejas en Facebook por «Commandos 3» el juego de regalo el mes pasado. Unos porque es muy antiguo, otros porque van muchos ya de estrategia. Por mí, en cambio, si se trata de clásicos de la categoría de «Commandos 3» genial. Jose Miguel B.



Nos alegra que te gustase nuestra elección. Somos conscientes de que no podemos acertar con todos los gustos, pero siempre procuramos asegurarnos de ofrecer juegos de categoría.

FORMIDABLE



Origin admite reembolsos de los juegos de EA. La compañía californiana ha puesto en marcha una nueva política de devoluciones. A partir de ahora podremos pedir el reembolso por los juegos comprados en Origin siempre y cuando sean de EA y haya pasado menos de un día desde la primera partida o menos de una semana desde que lo compramos, lo que suceda primero. Una buena medida para remediar compras decepcionantes.

LAMENTABLE



Sega ha cancelado la comercialización de «Company of Heroes 2» en Rusia y otros países de Europa del Este. La razón de tan radical y sorprendente decisión ha sido la avalancha de usuarios de esos lugares que se han quejado del retrato supuestamente falso que la campaña del juego hace de lo que sucedió en el frente oriental de la Segunda Guerra Mundial. La censura ha triunfado, y eso siempre es una mala noticia.

PREGUNTAS SIN RESPUESTAS

¿CUÁNTO...

dinero habrá se habrá embolsado el desarrollador indie Mike Bithell de las 700.000 copias de «Thomas Was Alone» que se han vendido a unos 8 €?

¿QUÉ...

clase de maldición persigue a «SimCity», que tras su tortuoso lanzamiento en PC ha debutado hace poco en Mac también con muchos problemas?

¿QUIÉN...

sabe si detrás de la marca "The Dark Below" que ha sido recientemente registrada por Blizzard se esconde una expansión para «World of Warcraft»?

¿CUÁLES...

serán esas mejoras gráficas, anunciadas por Nvidia, que serán exclusivas para la versión PC del inminente sandbox de Ubisoft «Watch Dogs»?

¿CUÁNDO...

llegará a Europa y América «Civilization Online», el juego de rol masivo basado en el clásico de Sid Meier que en principio sólo saldrá en Corea?

Protección de Datos: Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Blue Ocean Publishing, con domicilio en C/Playa del Puig, 9. Las Rozas, 28230 Madrid, para responder a las consultas o gestionar el envío de los premios en los sorteos o concursos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Blue Ocean Publishing.

LA NUEVA ERA DEL ROL COMIENZA CON DRAGONES

DRAGON AGE INQUISITION

Te lo dijeron en Ostagar. Y en Orzammar. La magia es peligrosa. Que hay gente muy mala por Thedas. Que no te puedes fiar. ¡Pero nadie se esperaba a la Inquisición! –no, la española no...

El mundo de Thedas está viviendo tiempos revueltos, convulsos, llenos de caos y peligros. Se podría decir que no es culpa de nadie, sino de la época. Pero no. La culpa es de la magia, de su mal uso, de haber destruido el equilibrio con el Velo y de haber permitido que las guerras se hayan sucedido sin pausa. Guerras de sucesión, guerras civiles, guerras por el poder hasta en los territorios más aislados de Thedas. Y la consecuencia ha sido que todo se ha llenado de dragones. Eso, para empezar. Pero es que la cosa no mejora. Enanos, elfos, humanos... ¡todas las razas están más que alteradas! Y, para ponerle la guinda al pastel, los qunari han decidido que también quieren tener su protagonismo y se han decidido a tener mayor presencia en las decisiones que afecten a Thedas. Así que no ha habido otro remedio: la Inquisicón ha tomado cartas en el asunto y ha invitado a todos a poner paz y orden. Sí, amigo, ¡la Inquisición te quiere a ti! ¿Te alistas?

Descubriendo Crestwood

Es la primera vez que «Dragon Age Inquisition» ha mostrado su jugabilidad real. Hasta ahora el estudio de EA nos había puesto los dientes largos con tráilers y alguna imagen que otra. Pero esto ha sido real. Y espectacular. La demo jugable que hemos contemplado en exclusiva nos ha dejado con la boca abierta por el vuelco que BioWare ha dado a muchas reglas de la saga y por la vuelta, en muchos aspectos, a los orígenes de «Origins» –valga la redundancia.

Lo primero es ver cómo el mundo de juego ha cambiado y se ha expandido de forma asombrosa, en todos los sentidos. Será mayor, mucho mayor que todo lo visto hasta ahora. Nuestra primer paseo por «Inquisition» nos llevó a Crestwood, una región que, sólo ella y confirmado por Cameron Lee, el productor del juego, "es mayor que todo «Dragon Age II»". No es un mal comienzo contemplando a nuestro grupo de cuatro personajes avanzar por... ¿un mundo abierto? Así lo parece, de un primer vistazo. La libertad de movimiento y exploración por el escenario es total. Pero no será así, en realidad.

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Rol**
- Estudios/Compañía: **BioWare/Electronic Arts**
- Fecha prevista: **Otoño 2014**

CÓMO SERÁ

- Será la **tercera entrega de «Dragon Age»**, y continuará la historia iniciada en Origins y en «Dragon Age II».
- **Te convertirás en un inquisidor**, poniendo paz y orden en un mundo asolado por la magia y los dragones.
- La acción se desarrollará en un territorio enorme, dividido en regiones que **podrás explorar como si fuera un mundo abierto.**
- Algunos **personajes míticos como Morrigan volverán**, aunque en papeles secundarios.



«Dragon Age: Inquisition» vuelve a los orígenes de la saga. La influencia en acción, diseño y desarrollo de la trama se inspira en el estilo de «Origins» pero irá mucho más allá.

Sí, también podrás ser un... iqunari! Por primera vez en la saga, la raza de los qunari se une a los conocidos humanos, elfos y enanos, como protagonistas del juego.

Las mazmorras diseminadas por el mundo de juego encerrarán algunos de los enemigos más temibles que hayas visto en la serie.

¿Cómo se puede combatir a una bestia alada? La aparición de dragones en «Inquisition» será constante, aunque no siempre tendrás que combatirlos. Pero su sola presencia asusta....

La oferta de muy distintos ambientes y escenarios en «Inquisition» ha sido uno de los grandes objetivos de BioWare en el desarrollo del juego.

El sistema de diálogos ofrecerá pistas inmediatas de tus elecciones. Verás qué influencia probable tendrán tus respuestas en los personajes.

LAS REGIONES DE THEDAS SE EXPLORARÁN COMO EN UN MUNDO ABIERTO, PERO EL JUEGO NO LO ES

Al menos, no para el juego al completo. «Inquisition» se desarrollará en varias regiones. Cada una se podrá explorar como un mundo abierto –edificios, mazmorras, cuevas, exteriores y ciudades–, pero al cambiar de región se realizará una carga nueva, dejando atrás lo ya visto. En cierto modo es "casi" un mundo abierto.

¿De dónde vienes?

Tenemos una distancia de visualización del escenario apabullante, con un detalle gráfico increíble –no en vano Frostbite 3 es la base–. Pero es cómo se mueve nuestro grupo lo que nos llama la atención.

Va encabezado por ti, el protagonista, el Inquisidor que vendrá a traer algo de paz al caos en que se ha convertido Thedas. Le sigue un enano, una hechicera y un humano. Nuestro inquisidor también es humano, pero la elección de la raza es otro aspecto innovador en «Inquisition». Repiten, como razas seleccionables, humanos, elfos y enanos, pero se añade una nueva, los qunari. Sí, los "cornúpetos" podrán ser protagonistas en «Inquisition». ¿Y llegarán a ser inquisidores? Sí, ese es un punto al que la trama te llevará inexorablemente, aunque no pienses que la personalización del protagonista será rígida y definida desde el primer momento.

BioWare se debate entre ofrecer orígenes personalizados del protagonista, según la clase y raza, como en «Origins», u ofrecer alguna alternativa, pero confirman que no habrá nada definido para el protagonista de inicio. Un alivio, la verdad.

Y ahora que tenemos a nuestro inquisidor ante nosotros, vemos cómo empieza el primer combate. Unos bandidos salen al encuentro y el protagonista desenfunda su espada. Y, de repente... ¿es cierto lo que vemos? Saltos, esquivas, contraataques... ¿estamos viendo «Dragon

LA CLAVE DEL COMBATE

Las primeras secuencias que vimos de combate en «Dragon Age: Inquisition» resultaban engañosas. Nos parecía estar ante un juego de acción, casi de lucha, con el protagonista, espada en mano, haciendo esquivas ante sus enemigos. Pero no te engañes. El combate táctico no sólo seguirá presente, asignando órdenes con la pausa, sino que se potenciará. El entorno será clave y deberás usarlo como un elemento táctico más, con todo lo que eso implica.







¡A PONER ORDEN!: EN LA PIEL DEL INQUISIDOR

El título de la nueva entrega de «Dragon Age» lo dice todo. La Inquisición, como eje de la trama, equilibrará el caos provocado por la magia y llevará casi todo el peso de la trama principal. Y tú, como protagonista, acabarás asumiendo el rol de inquisidor, llevando la paz por el mundo y combatiendo la invasión de dragones. Lo que no quiere decir que no vayas a poder diseñar tu personaje como quieras. Es más, BioWare baraja volver a los inicios personalizados, como en «Origins».

Age» o un juego de lucha? El combate en «Inquisition» es uno de los puntos que más se han renovado en la saga, a tenor de lo visto... pero para bien. No temas, que hay más que contar.

Combate y táctica

El primer impacto de un combate en que el protagonista parece sacado de un juego de lucha de consola esconde una ampliación de la experiencia de la batalla realmente sorprendente. Sí, en ciertas ocasiones que no merezcan un despliegue táctico, combatir de este modo será mucho más práctico, pero llegado el momento de afrontar el combate en escenarios complejos, contra múlti-



La magia y los dragones han asolado el mundo. El equilibrio con el Velo es muy frágil y criaturas fantásticas y diabólicas se encuentran a su aire por todas las regiones.

ples enemigos, el combate táctico, incluyendo su pausa para diseñar tu plan y asignar órdenes, seguirá ahí.

Durante la exploración y el combate podrás usar indistintamente la perspectiva en tercera persona, siguiendo al protagonista, o la táctica, desde arriba. BioWare recomienda la primera para la exploración y la segunda para el combate, porque cuando llega la lucha masiva, hay que planificar bien.

En el combate el entorno pasará en «Inquisition» a ser un elemento táctico más. Podrás flanquear, bloquear caminos, destrozar partes del escenario para evitar la llegada de refuerzos del enemigo, etc. Y la pausa táctica seguirá siendo vital, para lanzar ataques combinados o defensas globales del grupo. Es algo que vimos en el asalto a un puesto de avanzada de los Guardias Grises en pleno desierto. Estas fortalezas serán vitales para la Inquisición que, una vez conquistadas, pasarán a convertirse en estructuras militares, civiles o mixtas, siempre controladas por la Inquisición. Y es que tú definirás tu camino en el mundo de Thedas. Ese camino moldeará la historia de forma nunca vista antes en «Dragon Age», así como al propio mundo de juego. Y es que las distintas regiones, pese a su variedad de ambientaciones –cordilleras nevadas, desiertos, urbes–, siempre estarán conectadas y afectadas por tus acciones.

Es algo que también se aplicará a las relaciones de los personajes, que afectarán, y mucho, al desarrollo de la trama en palabras de Cameron Lee. Unas relaciones mucho más naturales y fluidas que antes, donde ya no bastará un regalo para ganarte el favor de alguien.

El cambio que «Inquisition» le va a dar a «Dragon Age» va a ser tan enorme que BioWare se está planteando incluso una opción multijugador, aunque no hay nada confirmado aún. Pero le están dando vueltas.

El futuro del rol está empezando a asomar la cabeza para 2014. Y pinta fantástico, de verdad. **A.C.G.**

SE PLANTEA VOLVER A OFRECER DISTINTOS COMIENZOS SEGÚN EL TIPO Y RAZA DEL PROTAGONISTA

VIDA MÁS ALLÁ DE FERELDEN

El mundo de «Inquisition» ya no se limita a una región de Thedas. Y es más, el enorme tamaño del mundo de juego se divide en varias regiones, cada una considerada como un mundo abierto. Es posible explorar con total libertad mazmorras y superficies. El cambio de región, eso sí, rompe esa apariencia de mundo abierto, pero permite, a su vez, una variedad enorme de ambientes. Como confirma Cameron Lee, BioWare ha tomado esta estructura del mundo precisamente para potenciar esa variedad de escenarios: desiertos que son desiertos, cordilleras nevadas que no se parecen a ninguna otra región, zonas urbanas, junglas, pantanos... el Velo. La variedad y el tamaño de lo que verá en «Inquisition» de Thedas es apabullante. Y la belleza de los entornos será realmente impresionante. «Inquisition» supera a todo lo visto en «Dragon Age».



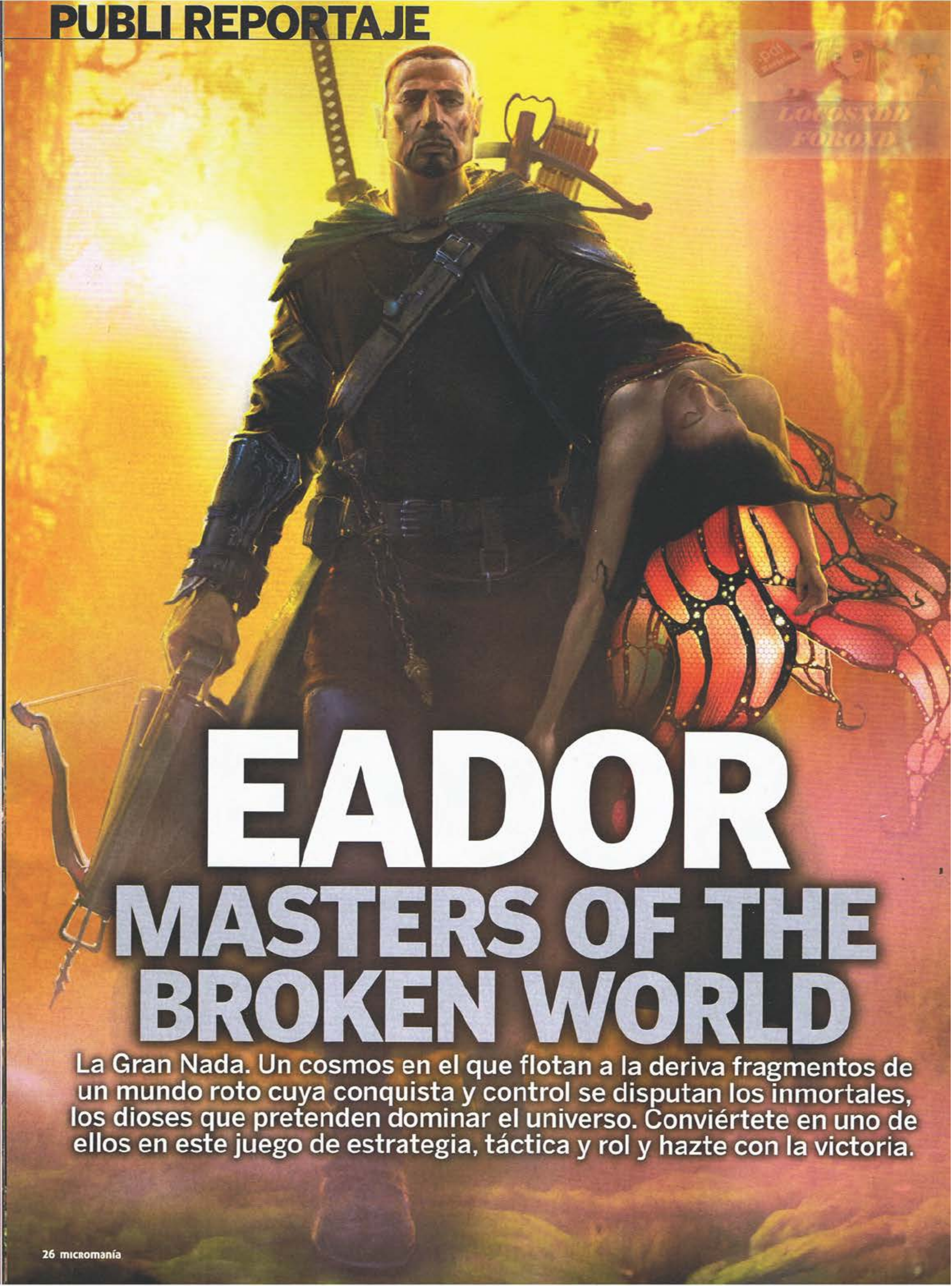
«Dragon Age Inquisition» se está desarrollando con Frostbite 3. La calidad visual del juego será algo impresionante, a lo que hay que añadir la espectacular dirección artística.

EL REGRESO DE MORRIGAN NO SERÁ COMO IMAGINABAS...

Sí, nuestra hechicera favorita, con todo su descaro, orgullo y mala leche -que siempre la ha tenido bajo esa belleza salvaje- volverá en «Dragon Age: Inquisition», aunque quizá no como a nosotros nos gustaría. Aunque su papel en la trama principal del juego no está aún clara, Cameron Lee asegura que será clave, pero también confirma que ya está decidida su presencia como un personaje secundario -con peso, pero secundario-, con lo cuál no podremos controlarla como parte de nuestro grupo de aventureros. Una auténtica pena, ¿no crees?

LÍNEA DIRECTA CON BIOWARE

Cameron Lee, el productor de «Dragon Age: Inquisition» fue quien nos desveló en primera persona los detalles que te hemos contado en estas páginas. Pero aún queda mucho más por saber sobre el juego. Durante el año que le queda por delante iremos siguiendo el -no será de otro modo- goteo de información que BioWare irá realizando hasta la salida del juego. ¡No podrás perdértelo! Nosotros no lo haremos...



EADOR MASTERS OF THE BROKEN WORLD

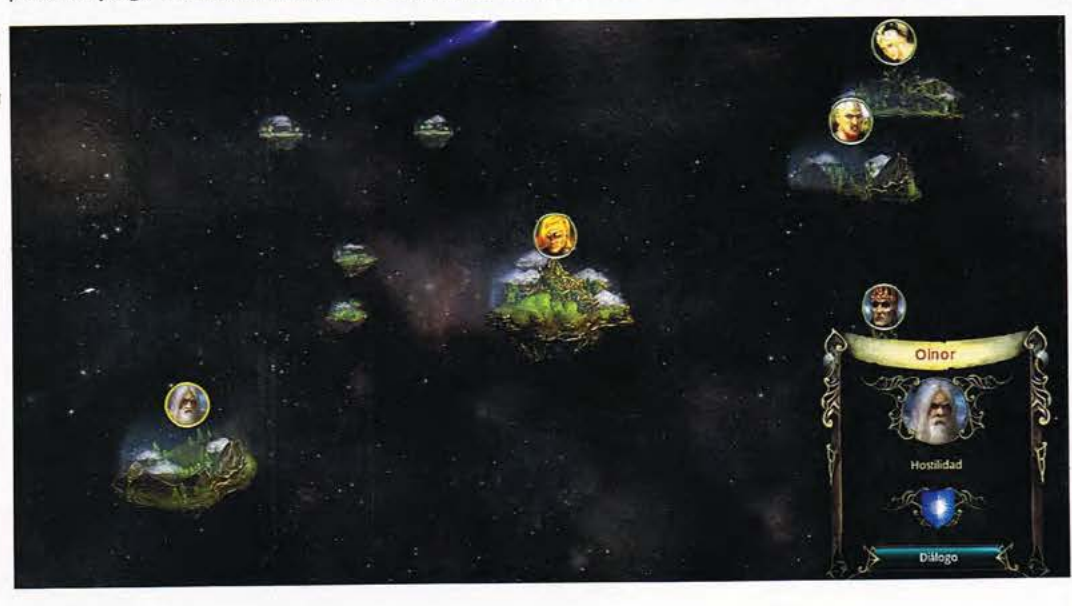
La Gran Nada. Un cosmos en el que flotan a la deriva fragmentos de un mundo roto cuya conquista y control se disputan los inmortales, los dioses que pretenden dominar el universo. Conviértete en uno de ellos en este juego de estrategia, táctica y rol y hazte con la victoria.

EL PLANO ASTRAL

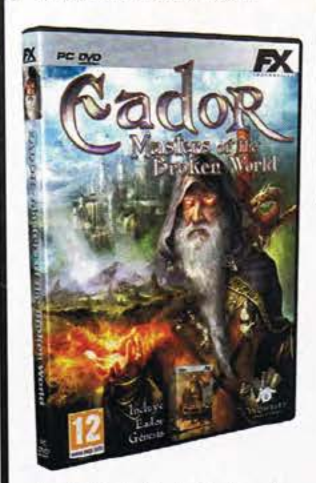
El mundo de «Eador. Masters of the Broken World» es algo que no has visto antes. La Gran Nada acoge los fragmentos dispersos y flotantes en que desarrollarás tu estrategia de conquista para derrotar al resto de los dioses que quieren dominarlo, uniendo todos los fragmentos.

A medida que avances en la campaña del juego tendrás una visión general del plano astral para comprobar tu progreso, los fragmentos que posees del mundo, los que tienen otros dioses -y que tú deberás arrebatarles-, la energía astral que genera tu mundo y que sirve de recurso para mejorar tus posesiones y habilidades, las estadísticas y la posibilidade de invocar a Zarr, tu siervo que te dará información sobre el mundo cuando lo necesites.

Pero en el mundo astral no todo debe ser guerra. Sí, necesitas dominarlo para proclamarte Señor Supremo, pero quizá no sea necesario enfrentarte a otros dioses y te puedas ganar su confianza de otro modo. ¿Cuál será tu estrategia? ¿Serás un dios justo y misericordioso o vengativo? ¿Preferirás la guerra a la paz? La decisión para vencer está en tus manos.



Y DE REGALO...



La edición de «Eador. Masters of the Broken World» que FX Interactive lanza en España incluye un regalo muy especial: «Eador. Génesis», el predecesor del nuevo juego de Snowbird y el título que asentó las bases del diseño y jugabilidad de «Masters of the Broken World». Aunque el nuevo juego ofrece mucha más variedad, detalle y opciones, «Eador. Genesis» merece un vistazo, pues resulta un perfecto acercamiento y entrenamiento para el más avanzado desarrollo de «Masters of the Broken World». Dos juegos por el precio de uno. ¡Qué más quieres!

EL PLANO FÍSICO

Ser un dios no es suficiente para conquistar el mundo roto de «Eador. Masters of the Broken World». Necesitarás interactuar con seres físicos y que la intervención de los mortales de cada fragmento te ayude a explorar y conquistar el mundo que flota en La Gran Nada. En cada uno de ellos encontrarás lugares y provincias que recorrer, para conquistar tierras, negociar acuerdos, establecer alianzas... en definitiva, para convertirte en el señor del mundo.

Es en el plano físico donde se encontrará tu fortaleza, la base de operaciones y punto de referencia para reclutar a tus héroes mortales, construir y mejorar edificios en la ciudadela, aprender hechizos, comprar y vender objetos, armas y equipo, y moverte por el mundo, en base a un sistema de turnos. En cada uno de estos turnos puedes llevar a cabo muchas y variadas acciones, y será importante pensar cada paso a dar, si quieres triunfar frentes a tus adversarios.



El plano físico será el escenario principal de la acción. Cada fragmento está dividido en provincias y lugares especiales que explorar.



El asentamiento de tu capital y tu fortaleza será el punto de referencia para el desarrollo de tus habilidades y ejército en cada fragmento.

LA FORTALEZA DE UN DIOS

No por ser un dios tus héroes y ejércitos gozan de tus poderes directos. Han de obtener recursos, experiencia y equipamiento para que los héroes mortales puedan llevar a cabo tus designios, y para eso está tu Fortaleza. La Fortaleza se sitúa en la provincia capital de tu reino, y en ella construirás edificios, entrenarás unidades, forjarás armas, equiparás a tus héroes, aprenderás magia y mucho más.

Construir edificios es la base de todo el desarrollo de la fortaleza, en los distintos distritos que la componen –artesanos, templo, militar, comercial, mágico, ocio, central, extranejero y forestal–. En cada distrito podrás levantar distintos edificios que mejorararás para que tus ejércitos se amplíen y se hagan más poderosos de cara a los enfrentamientos que tendrás con tus adversarios y sus fuerzas. Y ten en cuenta que siempre, más allá de la construcción, defensa y unidades, tendrás que tener en cuenta la base de todo este desarrollo: la economía y los recursos, principalmente oro y gemas. Con el primero podrás construir, reclutar, negociar... y con las gemas, desarrollar todo tu potencial mágico con hechizos y rituales.

¡Conquistar el mundo de «Eador. Masters of the Broken World» no se limita a combatir y desplegar una buena táctica! Si quieres ser un dios, debes ser el mejor.



La Fortaleza es la clave de toda tu expansión. Construye, recluta, aprende, mejora y crea el ejército más poderoso del universo.



LOS HÉROES

No es una deshonra para un dios depender de un héroe mortal, ya que tú eres el que lo selecciona, lo moldea y le ofrece todo lo necesario para mejorar y convertirse en un digno representante de tu majestad y poder en el plano físico. Tú, en definitiva, hace a tu héroe.

En «Eador. Masters of the Broken World», tienes a cuatro tipos básicos de héroe a tu disposición: guerrero, explorador, comandante y mago. Cada uno de ellos es reclutado por ti y has de expandir tu influencia en el plano físico a través de ellos. Sí, expandir tu influencia. No por ser un dios ya todos los mortales creen en ti. Debes hacerte respetar y demostrar quién eres en las provincias de cada fragmento. Y, claro... ¡los demas dioses intentan lo mismo! La lucha por los fragmentos comienza con los héroes a cuyo mando se encuentran los ejércitos que irás reclutando para ellos.

Cada héroe tendrá sus atributos básicos –salud, magia y mando–, además de habilidades especiales que los diferenciarán del resto. Estas son muchas y variadas: en total, hay 28 habilidades distintas –7 por héroe–, que te permitirán crear a tu medida a tu general.



EL CAMPO DE BATALLA



Habilidades especiales, hechizos, potencial, defensa... Dominar el combate parece sencillo, pero tiene mucha miga.

En la batalla es donde todo lo que has aprendido y desarrollado se pondrá a prueba. Cuando te enfrentes a un enemigo, se desplegará el campo de batalla. El escenario será aleatorio, y un campo de celdas hexagonales te servirá para colocar y mover con precisión a tus unidades.

Durante la batalla, tendrás que tener en cuenta los obstáculos del mapa para diseñar una táctica adecuada, además de tener en cuenta el tipo de enemigo al que te enfrentas, las fortalezas y debilidades de tus unidades y las del rival, y calcular adecuadamente los movimientos que el enemigo pueda llevar a cabo. Ten en cuenta que en la batalla se podrán usar no sólo las habilidades de las unidades de tu ejército, sino las habilidades especiales de tu héroe y lanzar hechizos.

Si las primeras batallas son complicadas, no te preocupes. ¡Ser un dios no es tan fácil! Deberás aprenderte las características de tus unidades y dominar su potencial.

Las reglas del juego son sencillas, pero llegar a dominarlas con maestría sólo lo consiguen los mejores generales... ¡o los dioses más poderosos!, claro está.



Tus primeras unidades serán muy básicas, pero cuando avances y obtengas recursos, conseguirás un ejército increíble.

MAPA Y PROVINCIAS

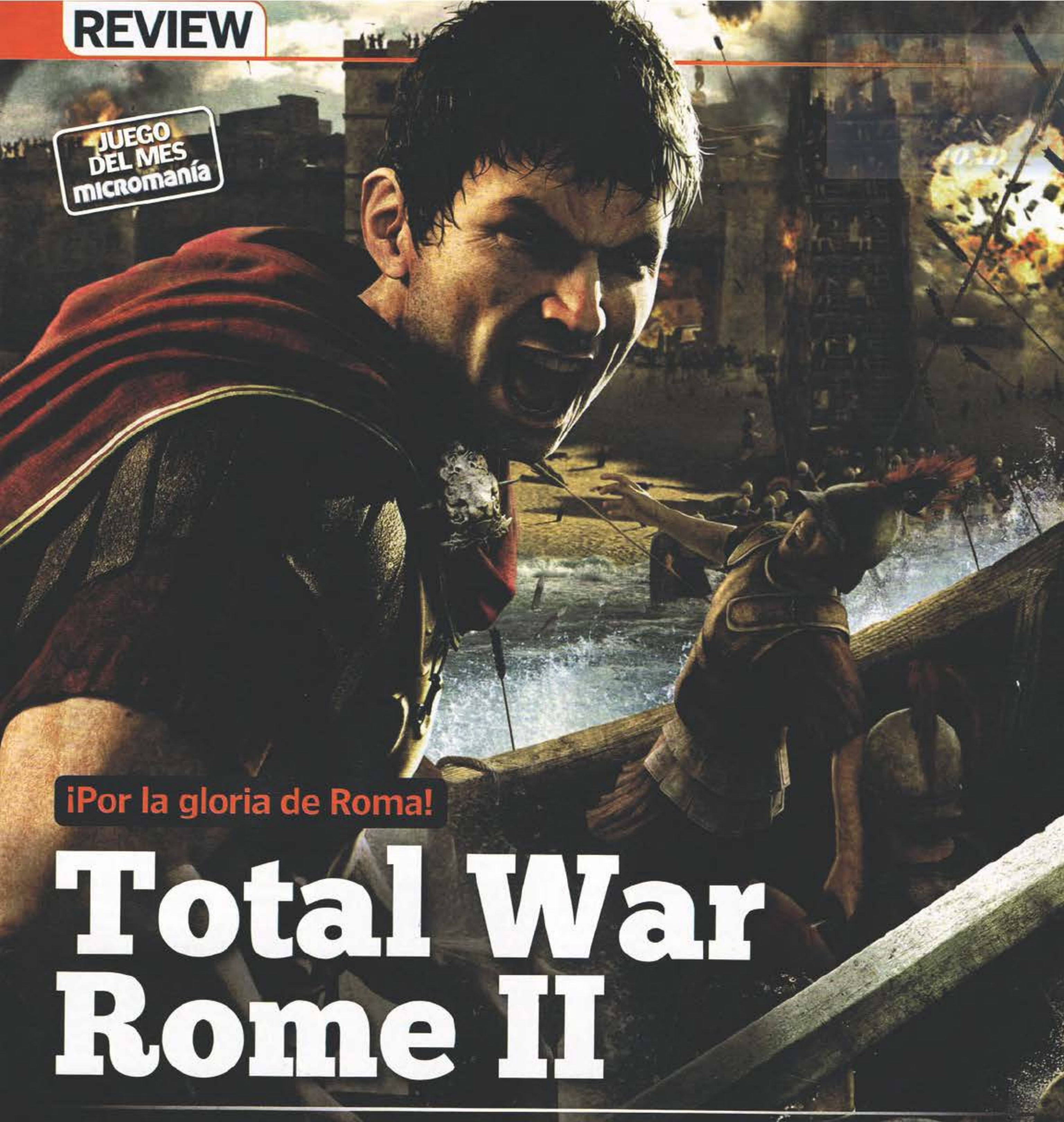
Cada fragmento que flota en La Gran Nada se encuentra dividido en provincias. Explorarlas cuidadosamente y hacerte con su control es la clave de cada mapa. ¿Cómo? Sobre todo investigando las posibilidades de interacción que te ofrecen. Cada provincia no se conquista con una batalla y ya está. Tendrás que visitar torres de magos, cuevas, mazmorras, investigar la religión de cada una, establecer contacto con la raza dominante, explotar sus recursos... Y, una vez conquistada, reclutar guardias para mantener el orden.



Sólo puedes tener tres edificios por provincia. Aunque, eso sí, cada uno de ellos te da acceso a mejoras de todo tipo.



Cuantas más provincias controles, más recursos tendrás. Pero deberás mantener a raya a la población y solventar sus problemas.



¡Por la gloria de Roma!

Total War Rome II

"Prefiero ser el primero en una aldea que el segundo en Roma", dijo Julio César. Y si tú quieres emular sus hazañas, debes reunir todo tu coraje y tu astucia... ¡Ave, César!

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Compañía:** The Creative Assembly/SEGA
- **Distribuidor:** Koch Media ▶ **Nº de DVDs:** 3
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 54,95€
- **Web:** *www.totalwar.com/rome2* En inglés, con foros, noticias, vídeos y enciclopedia.

16

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Modos individuales:** 4 (campaña y batallas históricas, rápidas y personalizadas)
- **Facciones:** 117 (9 jugables)
- **Unidades:** 500 tipos
- **Regiones/provincias:** 183/57
- **Multijugador:** (batallas y campaña)

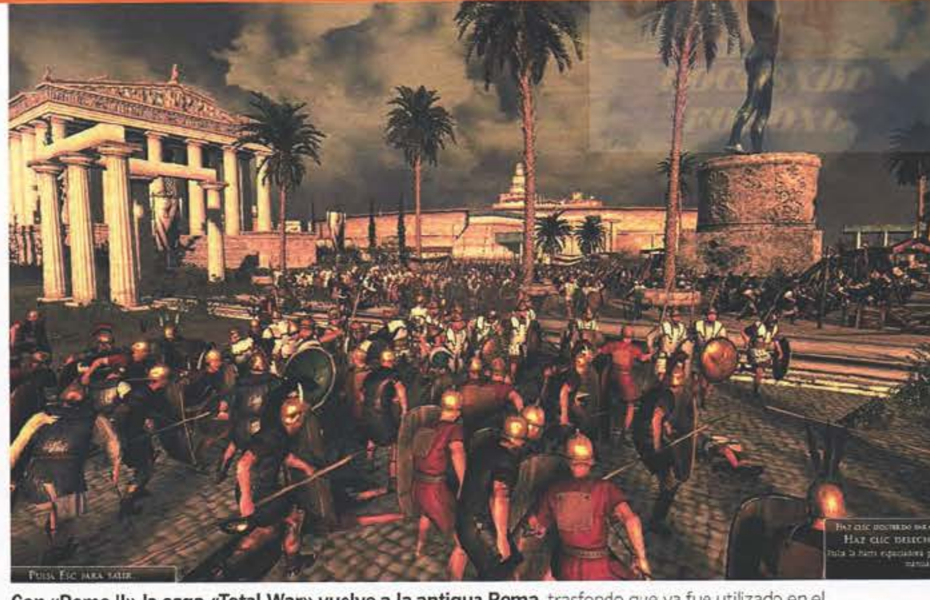
ANALIZADO EN
- **CPU:** Core 2 Quad 2,5 GHz
- **RAM:** 6 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 770 2 GB
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 Duo 2,0 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 35 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 8800 GT, Radeon HD 4550
- **Conexión:** ADSL (Se requiere conexión para su activación en Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i7
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 35 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 670, Radeon HD 7950
- **Conexión:** ADSL
- **OS:** Windows 7, 8 (DirectX 11)



Las batallas históricas son apasionantes, pero sólo son cuatro. La mayor es la de Cartago. Como decía Catón: ¡Delenda est Carthago!



Con «Rome II» la saga «Total War» vuelve a la antigua Roma, trasfondo que ya fue utilizado en el tercer juego de la serie, y que para muchos es el que mejor le va al concepto de Creative Assembly.



No siempre se puede conquistar, a veces es mejor procurar la paz mientras esperas la ocasión para someter a tus aliados.





Arminio ha traicionado a Roma, y los germánicos han tendido una emboscada a Varo y sus hombres. ¡Sácalos de ahí!

Los requisitos mínimos no son elevados, pero si quieres disfrutarlo al máximo de calidad te hará falta un equipo potente y a la última. Si lo tienes, prepárate para las batallas más alucinantes que has visto.

Desde que se anunció su desarrollo, hace un año, hemos seguido muy de cerca la evolución de «Total War Rome II». En este tiempo lo hemos visto funcionando en varias ocasiones, en otras hemos probado versiones de prueba, y siempre nos había transmitido la misma sensación: la de estar ante el mejor «Total War» de todos.

Ahora, tras haber jugado a la versión final, seguimos estando convencidos. Las cualidades que hacen de «Rome II» un juego magnífico son su apartado artístico soberbio y la introducción en la serie de novedades en dos direcciones equilibradas: unas aportan profundidad, mientras que otras simplifican tareas para que esa mayor profundidad no resulte en microgestión interminable.

TOMA LAS RIENDAS DE ROMA O DE ALGUNO DE SUS ENEMIGOS Y CONQUISTA EL MUNDO ANTIGUO

Conquista el mundo antiguo

Por si alguien no conoce la saga «Total War», lo primero es explicar su mecánica, que en líneas generales ha sido siempre la misma. Eliges una cultura de una época de la Historia y tienes que dirigirla a la supremacía mediante la alternancia de gestión por turnos y batallas en tiempo real. En el caso de «Rome II» la época es la Antigua Roma, y de inicio podemos elegir entre 7 culturas jugables de un total de 117 en liza que se distribuyen a lo largo de un mapa enorme dividido en 183 regiones que abarca Europa junto con parte de África y Asia. Números muy superiores a los de cualquier otro «Total War».

LA REFERENCIA

Shogun 2

- «Rome II» está ambientado en la antigua Roma, mientras que la «Shogun 2» tiene por trasfondo el Japón feudal.
- En «Rome II» se han introducido opciones de personalización: con mayor detalle en la gestión o con mayor fluidez.
- Siendo muy alto el nivel gráfico de ambos, el de «Rome II» es superior.



EDICIÓN COLECCIONISTA



Si eres un fanático de la saga «Total War», quizás te interese hacerte con una de las 20.000 unidades que se han puesto la venta de la Edición Coleccionista de «Rome II». Por 129,95 € viene en una caja de cuero que incluye un ejemplar del juego, una catapulta en miniatura, un juego de cartas de las Guerras Púnicas, un juego de mesa romano tradicional parecido al backgammon y alguna sorpresa más.



El modo cinemático es espectacular. Basta con pulsar un botón para situar la cámara justo encima de la unidad seleccionada, con la posibilidad incluso de darle órdenes simples de movimiento y ataque.





¡Al abordaje! La lucha naval tiene unidades especialistas. Las de tierra disminuyen un tanto su eficacia cuando están embarcadas.

POLÍTICA DOMÉSTICA

Dentro de cada facción hay distintos grupos -familias o tribus- y que aspiran a hacerse con el poder. Ten cuidado con los grupos rivales, porque pueden acabar contigo.



› Personajes importantes. Cada grupo tiene un porcentaje de influencia en el senado o en el consejo de jefes tribales. En el menú de Facción tienes todas las opciones para realizar movimientos estratégicos sobre ellos: ascenderlos, propagar rumores o asesinarlos.



› Guerra civil. Puedes nombrar generales sólo a los militares afines, pero entonces los grupos rivales verán en ti una amenaza. Por el contrario, si te ven demasiado débil pueden exiliarte, y en ese caso tendrás que reunir a tus ejércitos para marchar sobre la capital.



Las batallas híbridas, por mar y tierra, abren un nuevo abanico de tácticas. Dado que el transporte por agua es más rápido, resulta ideal para flanquear al enemigo y sorprenderlo por la retaguardia.

Ha aumentado todo: el territorio, las facciones y, en general, la cantidad de opciones. Para que este crecimiento de las posibilidades no derivase en un juego a lo «Hearts of Iron», sino que mantuviese la jugabilidad apta para todos los públicos -característica de la saga «Total War»- Creative Assembly ha introducido, como decimos, opciones para simplificar la gestión. Por ejemplo, las 183 regiones se agrupan en 57 provincias, y cada provincia se controla desde un menú sencillo que abarca a sus regiones y que permite gobernarlas como una unidad mediante herramientas como los edictos. Así la campaña resulta más fluida.

LAS NOVEDADES ESTÁN EQUILIBRADAS: UNAS PROFUNDIZAN EN EL CONTROL Y OTRAS LO SIMPLIFICAN

En cuanto a las batallas, son mejores que nunca. Lo primero que salta a la vista es la enorme calidad gráfica, superior incluso a la de «Shogun 2», que ya era altísima.

Si vis pacem, para bellum

Eso sí, para disfrutar del espectáculo hace falta un equipo a la última. Y no sólo por la tarjeta gráfica, sino también por el procesador, porque los tiempos de carga entre turnos y para alternar entre el mapa de gestión y las batallas pueden hacerse eternos. Además, conviene tener Windows 7 o Windows 8 para beneficiarse de ejecutarlo con DirectX 11.

Una de las novedades principales en la lucha es la introducción de las batallas híbridas, en las que controlamos simultáneamente a tropas terrestres y navales. Pero no es la única. También destaca la opción de que la IA se encargue de manejar unidades que designemos con un cierto tipo de actitud, el nuevo mapa táctico o la posibilidad de situar la cámara a ras de suelo para acompañar o dirigir a una unidad. En general, hay muchas novedades que, si bien se reducen a detalles y pequeños matices, sumadas hace que se noten grandes diferencias respecto a entregas anteriores de la serie.


Gracias a las nuevas opciones, la gestión del imperio puede ser más compleja que en entregas anteriores, pero también más sencilla. Tú decides el nivel de detalle con el que atender cada asunto.


Mientras tus tropas combaten, puedes asumir el control manual de las armas de asedio. Acertar con la catapulta es difícil, así que aseguras más eficacia concentrándote en un objetivo.

DIRIGE TUS LEGIONES

Los ejércitos tienen dos características nuevas. Por un lado están las actitudes, que afectan a la movilidad y al combate, y por otro están las tradiciones, que son habilidades imperecederas.


› Actitudes. Además de simplemente desplazar a tus tropas, puedes ordenarles actitudes, que proporcionan bonificaciones a cambio de puntos de movimiento, o al revés. Por ejemplo, la actitud de marcha forzada aumenta el movimiento pero disminuye la visión, la de emboscada permite ocultarse para lanzar ataques sorpresa y la de saqueo proporciona recursos extra.


› Tradiciones. Los ejércitos reales no son simples agrupaciones casuales de unidades, sino que destacan por su destreza en ciertos aspectos. Esto se refleja en el juego con unas habilidades especiales llamadas tradiciones, que se desbloquean acumulando experiencia. Aunque todas las unidades de un ejército perezcan, las tradiciones serán heredadas por las de reemplazo.

Donde también se notan diferencias, pero para peor, es en los modos de juego. En modo individual no falta ninguno: campaña, batallas históricas, batallas personalizadas y batallas rápidas. Ahora bien, sólo hay cuatro batallas históricas, y eso es poco para lo que puede dar de sí la Antigua Roma.

Multijugador diezmado

Por el lado del multijugador se mantiene la campaña para dos jugadores en competitivo o cooperativo, pero ha desaparecido la campaña del avatar que sí estaba presente en «Shogun 2». Las que no faltan, por supuesto, son las batallas online, con batallas de hasta 4v4 generales.

En resumen, «Rome II» mantiene las claves que han llevado por el éxito a los «Total War». The Creative Assembly ha acertado al acompañar las nuevas opciones que aumentan la profundidad con otras que simplifican la gestión, para que cada cual pueda elegir cómo jugar. Y todo ello con una calidad visual extraordinaria. ¡Si te gusta la estrategia, no puedes perdértelo! M.C.L.

ALTERNATIVAS

› Civilization V: Cambia el Mundo
Recorre por turnos la Historia en una expansión no autojugable centrada en la cultura y el comercio.
▶ Más inf. MM 222 ▶ Nota: 96

› Company of Heroes 2
Revive el frente oriental de la Segunda Guerra Mundial controlando al ejército rojo.
▶ Más inf. MM 221 ▶ Nota: 94

nuestra opinión

La mejor estrategia histórica. Dirige a Roma o a una de sus rivales hacia la conquista de la Antigüedad con gestión por turnos y espectaculares batallas en tiempo real.

Valoración por apartados
- ›Gráficos ●●●●●●
- ›Sonido ●●●●●○
- ›Jugabilidad ●●●●●○
- ›Dificultad ●●●●●○
- ›Calidad/precio ●●●●●○

Lo que nos gusta
- El apartado artístico es sensacional: desde los gráficos hasta la banda sonora. Todo contribuye a sumergirte en una atmósfera épica.
- Equilibrio en las nuevas opciones. Unas añaden profundidad, otras hacen el juego más fluido.
- Más de todo: regiones, culturas, unidades, etc.

Lo que no nos gusta
- Requiere un equipo muy potente. Aparte de la tarjeta gráfica, hace falta una CPU rápida para acortar los larguísimos tiempos de carga.
- Cuatro batallas históricas son pocas.
- De vez en cuando, la IA hace cosas raras.

Modo individual
Ludum ad aeternum. O sea, juego para rato. Con un inmenso mapa y gran cantidad de facciones, es un juego casi ilimitado.

La nota **97**

Modo multijugador
Magna laetitia est (muy divertido). Batallas para 2-8 y campañas para 2, juntos o enfrentados. Sólo se echa en falta la campaña del avatar.

La nota **95**



El refugio helado de los héroes

Lost Planet 3

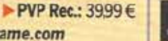
Hay que ganarse las lentejas, chavales. Y si toca emigrar, toca. Londres, Berlín... si crees que estas ciudades son hostiles para el recién llegado, ¡agárrate a E.D.N. III!

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Acción/Aventura
- **Idioma:** Español
- **Estudio/Compañía:** Spark Unlimited/Capcom
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **PVP Rec.:** 39,99 €
- **Web:** *www.lostplanetthegame.com*







LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Tipos de arma:** 8 (con 4 mejoras por arma)
- **Mejoras para el meca:** Blindaje, gancho
- **Multijugador:** Sí (hasta 16 jugadores, dos modos)

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Dual Core a 2.5 GHz
- **RAM:** 3 GB
- **Espacio en disco:** 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 9800, Radeon HD 4770
- **Conexión:** ADSL (activación en Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 6xx
- **Conexión:** ADSL



En busca de la E-term. Controlar los recursos energéticos es lo único que preocupa a Nevec. Otras consideraciones son secundarias.



¿Qué pensará tu mujer de que lleves a otra en el meca? Bueno, antes de volver a verla tendrás que descubrir qué pasa en E.D.N. III.



¡Corre, Jim, que viene! El impresionante tamaño de algunos akrid no debe amilanarte. Las esquivas son fundamentales en estos casos.



¡Un trabajo tranquilo, decían! El planeta helado E.D.N. III te da la bienvenida... ¡y su fauna también! Los akrid mostruosas criaturas nativas de este alejado mundo, te no te dan un respiro en este juego de acción.



A cada paso, a tiro limpio. Jim, el protagonista, puede usar coberturas del entorno en algunos combates contra los akrid, aunque no es lo más habitual. Pero en recientos cerrados, sobre todo, son abundantes.

Que un juego de acción empiece con su protagonista hecho un anciano, atrapado tras un derrumbe y contándole su vida su nieta es, cuando menos, original. Aunque también podría decirse que es chocante, sorprendente y hasta algo raro, por qué no decirlo. Pero tiene su sentido en la trama de «Lost Planet 3», y es que la última entrega de la saga de Capcom –desarrollada en esta ocasión por Spark Unlimited–, hace de la historia de Jim Peyton su verdadera razón de ser, más que la misma acción del juego. Y es que nuestro regreso a E.D.N. III coloca a Jim en medio de un oscuro secreto, más oculto que los propios recursos energéticos del planeta helado, que es para lo que le ha contratado la corporación Nevec.

LA EXPLORACIÓN DE E.D.N. III VA UNIDA A LA ACCIÓN, A TIROS, CONTRA LA FAUNA ALIENÍGENA

Y nada más llegar a E.D.N. III, metido en la piel de Jim, los primeros minutos de acción ya te diseccionan cómo va a ser todo el juego: acción, tiros, fauna alienígena a la que combatir y un Meca gigantesco como vehículo y como arma andante.

Esa es la esencia de un «Lost Planet 3» que es largo, entretenido, divertido y bien hecho, pero cuyos detalles deslucen en ocasiones un resultado final que se nos antoja que podía haber sido mucho más brillante.

¡A tiro con los Akrid!

Los Akrid, la fauna local de EDN III, domina casi toda la acción de «Lost Planet 3». Mejor dicho, tus continuos combates contra estos hostiles bi-

LA REFERENCIA

Dead Space 3

- Ambos son juegos de acción y ciencia ficción, pero la trama de «Dead Space 3» es más atractiva y mejor diseñada.
- El combate contra enemigos enormes es más abundante en «Lost Planet 3», pero «Dead Space 3» también tiene.
- La variedad del desarrollo de misiones es mucho mayor en «Dead Space 3».



EL PELIGRO QUE VINO DEL HIELO



En E.D.N. III lo que comienza como un rutinario trabajo de ingeniería y prospección, acaba convirtiéndose en una auténtica batalla campal. La hostilidad de la fauna del planeta helado es total, y muchas criaturas aparecen por sorpresa en los lugares más insospechados.

Sin embargo, el verdadero peligro del planeta estámás oculto de lo que piensas y Nevec tiene mucho que ver en todo ello...



¡Ahora te vas a enterar, bichejo! Sí, combatir contra los akrid gigantes desde dentro del meca es mucho más seguro, pero tu pedazo de máquina también sufre, así que no te olvides de cubrirte.





Algunas misiones de relleno, como la recogida de ADN de akrid, alargan la duración del juego, pero no son especialmente atractivas.

MÁS QUE UN VEHÍCULO

Tu meca es un aliado imprescidible en E.D.N. III, convirtiéndose no sólo en un vehículo, sino en una herramienta de trabajo y, sobre todo, un arma fenomenal.



› La defensa. Por varias razones –avería, congelación– tu meca puede detenerse unos minutos mientras se autorrepara, tiempo durante el que debes defenderlo y defenderte de los ataques akrid.



› Pinza, garfio y taladro. Las herramientas del meca son para trabajar, pero sirven como arma contra los akrid. Debes coordinar los dos brazos en el orden adecuado para acabar con los aliens.



Así que una base secreta abandonada que no sale en los registros... ¡Vaya, vaya, así que alguien está ocultando algo en E.D.N. III! Descubrir qué y la razón, centra el desarrollo de la trama principal.

chejos de diversas razas, tamaños y ferocidad. Todos, sin excepción, intentan acabar contigo a la que tienen ocasión, y su peligrosidad va de lo más llevadero a lo letal.

Para poder hacerles frente irás desbloqueando diversas armas –aquí las armas de fuego, por muy futurista que sea esto, funcionan como el mejor recurso– que incorporar a tu arsenal y que podrás equipar a tu gusto, pudiendo llevar encima dos como máximo, junto a tu cuchillo y varias granadas.

Con ellas haces frente a los akrid con dos estilos básicos: usando coberturas o corriendo y esquivándolos. Uno u otro estilo dependen de la situación, el escenario y el enemigo. Los combates contra los grandes enemigos son siempre a base de carreras, esquivas y controlar su rutina de ataque. Es algo muy sencillo de controlar, máxime cuando la tercera persona en que se juega «Lost Planet 3» está bien ajustada, por lo general, en el uso de las cámaras y rara vez te quedas vendido por un defecto de perspectiva, aunque a veces pasa. Así que no te despistes con tu posición en el escenario, por si las moscas.

DESCUBRIR QUÉ PASÓ EN ANTIGUAS EXPEDICIONES A E.D.N. III SE CONVERTIRÁ EN TU OBJETIVO REAL

Acción y más acción

Aunque, como hemos dicho, el peso de la trama recae directamente sobre Jim, muchas veces es más un figurante que un protagonista. Es decir, aquí las decisiones que puedes tomar se limitan al orden en que llevar a cabo una de las dos o tres misiones que puedas tener abiertas en todo instante, por lo general, la principal y alguna secundaria.

Es algo que, al final, pasa factura al ritmo de juego, porque este no es un juego de rol, sino de acción. Se hace en ocasiones lento y reiterativo, con muchas de las misiones secundarias puestas ahí simplemente para conseguir recursos, pero sin variar realmente sobre cualquier otro diseño de acción de la trama principal. Son divertidas, sí, pero poco variadas.



Si cuando te sale un bicho de estos mantienes la sangre fría ya tienes media victoria asegurada. Eso sí, algunos de los akrid gigantescos exigen de varios asaltos antes de poder derrotarlos definitivamente.



Bueno, y ahora que estás con "los otros", a ver qué te toca hacer. Sin comerlo ni beberlo descubres que en el planeta helado hay más gente de la que imaginabas. Y parece que el conflicto va a llegar...

VIDA SALVAJE EN E.D.N. III

Los akrid se dividen en distintas variedades y razas. De las sepias a los lanzadores, y de los voladores... a los gigantes.



Una gran variedad. La fauna nativa de E.D.N. III es hostil. Toda. No hay ni un akrid pacífico. Todos tienen sus puntos débiles, pero la velocidad de algunos será más peligrosa que sus ataques.



Corre y esquiva. En la mayoría de combates contra los akrid, especialmente los de mayor tamaño, esquivar será clave para sobrevivir. Y también contra los más veloces, no lo olvides.



Investiga a los akrid. No es fácil mantener la sangre fría ante los ataques akrid para recoger su ADN, pero es interesante porque te puede proporcionar ventajas de cara al futuro.



Busca los puntos débiles. Todos los akrid tienen puntos débiles en su cuerpo, generalmente destacados en color rojo. A veces debes evitar sus embestidas para dejarlos al descubierto.



No descuides a otros enemigos. A veces los grandes enemigos atacan con el apoyo de akrids más pequeños. Aunque debes centrarte en el gigantón, no descuides a los demás.

La historia se anima un poco pasadas varias horas de juego, cuando hacen su aparición "los otros", los descendientes de antiguas expediciones de Nevec, aunque el desarrollo de las misiones que te encargan no varía un ápice en su ejecución con lo que tienes visto de las recibidas en tu base, Coronis.

Los detalles, los detalles

«Lost Planet 3» es notable en su apartado técnico, pero al tiempo descuida extrañamente algunos detalles: la sincronización labial, la expresividad facial, etc. Los diálogos son bastante irrelevantes, en la mayoría de ocasiones, y en casi nada que no sea aquello que está escrupulosamente ajustado al "script" es posible llevar a cabo algún tipo de acción.

«Lost Planet 3» es un buen juego, nos gusta la intensidad de los combates y el ir descubriendo la verdad de lo que oculta EDN III, pero si sólo hubiera sido más animado, con más ritmo, menos repetitivo y algo más pulido, podría ser un fuera de serie. Le falta un poquito... A.P.R.

ALTERNATIVAS

Tomb Raider

Un reinicio brillante para una saga de acción legendaria, con una puesta al día genial de Lara Croft.

▶ Más inf. MM 218 ▶ Nota: 96

Saints Row IV

Otro estilo de acción, en un entorno de juego abierto y donde puedes hacer todo tipo de locuras.

▶ Más inf. MM 223 ▶ Nota: 86

nuestra opinión

ACCIÓN EN EL PLANETA HELADO. Viaja a E.D.N. III, ponte a los mandos de tu meca y descubre el secreto que esconde el planeta helado, mientras combates a los akrid.

Valoración por apartados

- Gráficos: ●●●●●○
- Sonido: ●●●●●○
- Jugabilidad: ●●●●●○
- Dificultad: ●●●○○○
- Calidad/precio: ●●●●○○

Lo que nos gusta

- El Meca. Mola ponerte a los mandos de semejante mastodonte y luchar con él.
- Los combates contra los akrid gigantescos. Aunque se acaban haciendo repetitivos.
- Que se abran nuevos caminos en zonas exploradas al mejorar tu equipo y el del Meca.

Lo que no nos gusta

- Lo lento del desarrollo de la trama y lo repetitivo de muchas misiones, sin apenas variedad.
- Que no se abra el viaje rápido en el mapa hasta pasadas varias horas de juego.
- No haber podido probar el multijugador.

Modo individual

Acción para quedarte helado. Explorar E.D.N. III es divertido, aunque lento, y pese a pecar de reiterativa, la acción no para.

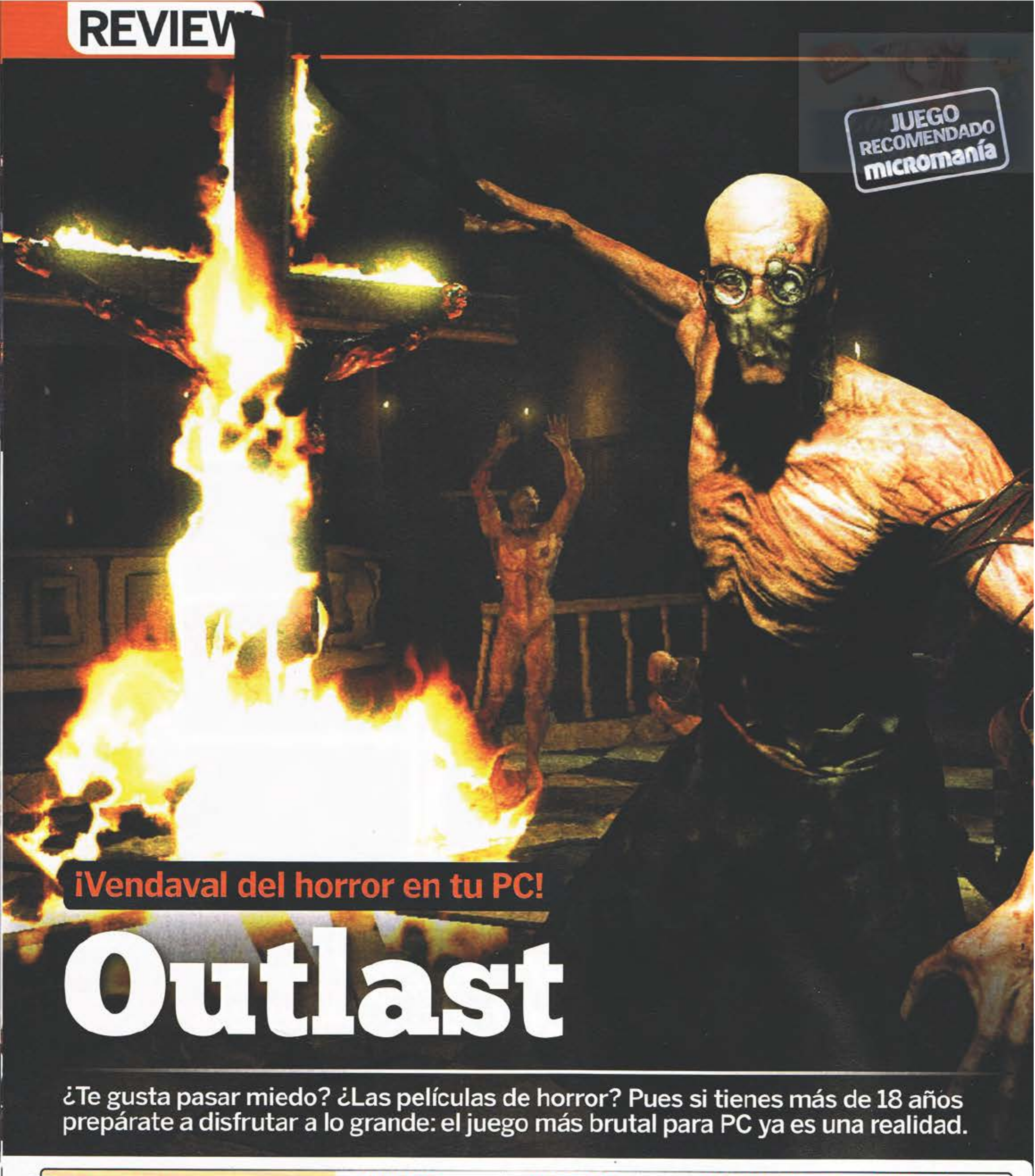
La nota **82**

Modo multijugador

Sin activar en la versión de review. Por desgracia el modo multijugador no estaba disponible en la versión analizada.

La nota





¡Vendaval del horror en tu PC!

Outlast

¿Te gusta pasar miedo? ¿Las películas de horror? Pues si tienes más de 18 años prepárate a disfrutar a lo grande: el juego más brutal para PC ya es una realidad.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Aventura/Survival Horror
- **Idioma:** Español (textos), inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** Red Barrels
- **Distribuidor:** Distribución digital (Steam)
- **Nº de DVDs:** No aplicable
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 18,99 €
- **Web:** *www.redbarrelsgames.com*

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Escenarios:** 8
- **Equipo:** Cámara de vídeo con visión nocturna, bloc de notas
- **Armas:** No
- **Habilidades especiales:** No
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Dual Core a 2.2 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 5 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon HD 3xxx, GeForce 9800 GTX,
- **Conexión:** ADSL (distribución digital exclusivamente)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5 2500 K
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 5 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 6xx
- **Conexión:** ADSL



¡No mires abajo, Miles! El sigilo es la clave en ocasiones. En otras, no tener vértigo. Y es que Mount Massive está hecho una pena.



Pero, ¿qué ha pasado aquí? Tranquilo, es algo que te preguntarás constantemente. Parece que las terapias son bastante radicales.



¡Padre, ayúdeme! Aquí ni invocar lo más sagrado te ayudará, aunque este extraño sacerdote parece saber bastante. ¿Te fías de él?



¿Estás preparado para descubrir las terapias del manicomio de Mount Massive? Algo extraño ocurre aquí, donde el hermetismo es total, pero Miles Upshur, un avezado periodista, quiere descubrirlo.



¡Que no te vea, que no te oiga, aguanta la respiración! En ciertos momentos has de resolver puzles por escenarios oscuros patrullados por... cosas. Correr o esconderte es la única opción si te detectan.

DISFRUTA DEL HORROR MIENTRAS INVESTIGAS UN MANICOMIO SOBRE EL QUE HAY TERRIBLES RUMORES

Era de esperar que «Outlast» estuviera dominado por la oscuridad. Tanto es así que hasta empieza de noche, a las afueras del manicomio de Mount Massive, cuando Miles Upshur, el protagonista, periodista freelance y dispuesto a investigar a la corporación que ha reabierto el centro y cuyas investigaciones y gestión de las terapias de los internos son herméticas, llega dispuesto a conseguir la mejor historia que haya escrito en su vida. Lo que no sabe es que, muy posiblemente, se vaya a convertir en la última.

Se puede considerar a «Outlast» como un "survival horror", aunque deudor del estilo de «Amnesia. The Dark Descent» más que de otros referentes del género. Y es que Miles vive en primera persona su aventura en Mount Massive, y no es un héroe. Ni un soldado. Es un periodista con las armas de un periodista: descaro, osadía, una cámara de vídeo con función de visión nocturna –que es clave en el diseño de acción– y un bloc de notas. Ya está. Lo malo es que Miles no sabe donde se está metiendo ni lo que se va a encontrar tras las paredes y puertas de Mount Massive. Lo bueno es que tú tampoco, pero te aseguramos que vas a pasar mucho miedo, porque a eso has venido, ¿no?

El nuevo horror

«Outlast» es un juego de horror diferente que, como decimos, debe mucho a ese estilo que «Amnesia. The Dark Descent» puso de actualidad

LA REFERENCIA

Amnesia. The Dark Descent

- Ambos son aventuras en primera persona donde el horror se convierte en protagonista de la ambientación.
- El estilo de «Amnesia» es mucho más gótico. Por sus escenarios y su guión.
- El uso de la oscuridad y la iluminación es clave en ambos juegos, aunque muy bien modernizado en «Outlast».



UNA MANSIÓN DE PESADILLA



Su aspecto imponente, algo tétrico, su iluminación mortecina... Las mansiones con un cierto aire victoriano, campestres, solitarias, siempre han sido un perfecto caldo de cultivo para desarrollar a rajatabla los cánones del horror. Si, además, como en el caso de Mount Massive son manicomios donde la transparencia de la gestión brilla por su ausencia, ni te contamos. Algo que «Outlast» explota a la perfección.



¿Qué demonios es el walrider? Pues es la clave de todo, pero tienes que descubrirlo tú mismo. Eso sí, cuando lo consigas, te vas a quedar helado. En «Outlast», para todo, espera lo inesperado...





Si no fuera por tu cámara... es el único medio para moverte en la oscuridad, pero no te gustará ver mucho de lo que te descubrirá.

NO APTO PARA MENORES

Ni para estómagos sensibles, añadimos. Y es que el gore es un componente esencial en «Outlast», con escenas sumamente explícitas, que pueden herir tu sensibilidad.

› Sangre y vísceras. «Outlast» es un prodigio del horror porque es capaz de combinar las escenas más explícitas con la más terrorífica insinuación y las elipsis más conseguidas.





› ¡Y a ti también! Miles, el protagonista, no es un héroe, y va a sufrir de lo lindo en Mount Massive, te lo avisamos. Así que ve prevenido para evitarte el shock... que nos llevamos nosotros.



¿Estás preparado para que el doctor te reconozca, Miles? Cuando te topes con él, te va a dar igual, porque tu aparente salvador te va a dar una sorpresa, y no precisamente agradable... Y no te puedes librar.

SIN ARMAS, SÓLO PUEDES CORRER, HUIR Y USAR TU CÁMARA CON VISIÓN NOCTURNA PARA MOVERTE

hace unos años y que antes, otros juegos como «Call of Cthulhu. Darks Corners of the Earth» exploró en algunas de sus fases, aunque las armas llegaban a hacer sus aparición en cierto punto.

En «Outlast» la ambientación lo es casi todo. Su genial diseño de escenarios te lleva en cada momento por donde quiere, de lo que te das cuenta, sí, pero está tan, pero tan bien medido el desarrollo de la trama y de la acción, que ni te importa. Lo que empieza como un juego inquietante, con pasillos oscuros y sonidos extraños, se descubre a los pocos minutos como un auténtico compendio de horror y gore. Un cuadro dantesco capaz de impresionar al fan más recalcitrante del género. La sangre, las vísceras, la violencia más explícita, los sustos... todo se junta con la sensación de miedo, el terror a lo desconocido y a la oscuridad.

Paso a paso

La sensación de inquietud que provoca descubrir a alguien o algo que se mueva al fondo de un pasillo pronto da paso a emociones más intensas y viscerales. La respiración del protagonista, la aparición meticulosamente planificada de algunos personajes secundarios, de vigilantes desquiciados que no está claro si siguen siendo humanos... El ritmo de «Outlast» es perfecto. La aparente sensación inicial de estar frente a un juego de sustos más se transforma en un descenso a los infiernos a medida que aprendes a controlar el entorno y a moverte por él. Asomarte a una puerta, tras una esquina, para ver qué hay. Correr, mientras vuelves la cabeza intentando averiguar qué te persigue, hasta dar con un escondrijo –una taquilla, bajo una cama– y, sobre todo, usar tus armas de periodista, especialmente la cámara de vídeo con visión nocturna para saber por dónde te mueves y qué se esconde en la oscuridad, es algo real-



¡Huye, huye, es la única solución! ¡Corre! La angustia que provoca a cada segundo «Outlast» se desboca cuando eres descubierto. Y como no tienes armas sólo puedes huir y esconderte. Y aún así...



¡El horror te espera en cada habitación! Vas a sufrir, vas a angustiarte, vas a notar cómo tu estómago se contrae... ¡pero qué bien te lo pasas si te gusta el horror! Si eres fan del género, no hay nada mejor.

¿QUÉ PASA EN MOUNT MASSIVE?

Reconstruir la historia de «Outlast» es algo que no se consigue hasta el final, pero está magistralmente narrada...



Graba con tu cámara todo lo que veas. Así se crearan notas en tu bloc, que irán desentrañando los secretos de Mount Massive y sus desquiciados internos.

Usa la visión nocturna. No sólo la necesitas para moverte en la oscuridad, sino que descubrirás cosas que no te gustarán, pero es necesario conocer.



Revisa tus notas. Puede que se te haya pasado algo. No te preocupes, seguirás avanzando, pero quizá pierdas el hilo. Revisa tus notas para evitarlo.

Busca documentos del manicomio. Las anotaciones de Trager y otros te irán descubriendo, a retazos, las claves de la historia de «Outlast»: los protagonistas, las motivaciones, los siniestros métodos de investigación, las sádicas terapias... preparándote para la catarsis final, que te dejará de una pieza.

INFORME SOBRE EL ESTADO DEL PACIENTE
por Rick Trager
Por desgracia, este paciente tampoco lo ha conseguido. He hecho todo lo que he podido, pero no soy un hacedor de milagros, solo un simple doctor. Y todo este asunto de "doctor" me resulta bastante nuevo, así que todavía debo pulir los detalles.

Además, alguien tenía que reducir los gastos del desastroso PROYECTO WALRIDER. Hemos estado perdiendo dinero a mansalva desde que ese tal Billy hizo que todo se fuera al infierno. Sin embargo, he conseguido reducir el personal en más de ochenta personas, lo que equivale, a corto plazo, a un ahorro en salarios y, a largo plazo, a un ahorro en costes sanitarios y de pensiones.

También he estado investigando en biología. Antes estaba indeciso, pero ahora puedo decir con absoluta certeza que una persona no puede vivir sin riñones. Cada día se aprende algo nuevo.

mente inédito. Sobre todo, porque «Outlast» es muy puñetero y cuando crees que afloja, vuelve a pisarte con más fuerza.

Apretando las clavijas

«Outlast» usa con maestría sus recursos. En ciertos momentos, cuando te has acostumbrado a la visión nocturna, te deja completamente a oscuras. Cuando sabes cómo moverte por los pasillos, te lanza al exterior de Mount Massive y te saca de tu zona de confort, te retuerce y te aprieta más las clavijas y te lo hace pasar mal. O te lanza a unas alcantarillas sin referencias por las que guiarte. Pero, sobre todo, «Outlast» es una obra maestra del horror porque no se limita a experimentar, sino que marca el camino a seguir. Es terrible, es apasionante, es fascinante y es, por desgracia, muy corto. Pero, aun así, es un pedazo de juego y vale cada euro que cuesta. Si te gusta el horror, juégalo. A.C.G.

ALTERNATIVAS

Amnesia: Machine...

Ambientado en un Londres victoriano, es impresionante, pero no tan angustioso como «Outlast».

▶ Más inf. MM 224 ▶ Nota: 86

R. Evil Revelations

Un "survival horror" canónico y trepidante, aunque no tan salvaje y espectacular como «Outlast».

▶ Más inf. MM 220 ▶ Nota: 86

nuestra opinión

DESCUBRE EL SECRETO DEL MANICOMIO. Métete en la piel de un periodista e investiga los extraños acontecimientos del manicomio de Mount Massive, y sobrevive.

Valoración por apartados

- Gráficos ●●●●●●
- Sonido ●●●●●●
- Jugabilidad ●●●●●●
- Dificultad ●●●○○○
- Calidad/precio ●●●●●●

Lo que nos gusta

- El increíble uso de la visión nocturna como la clave para avanzar por los escenarios.
- La angustia que es capaz de provocar en el jugador. Horror, claustrofobia, ansiedad... ¡No hemos visto nada igual en un juego!
- El uso de los escondites como parte fundamental de la ambientación, en ciertos momentos.
- No te da un respiro. Cuando crees que te puedes relajar, te da una bofetada y te echa más presión.

Lo que no nos gusta

- La escasa duración. En cinco horas te lo ventilas.

Modo individual

Para fans del horror y para disfrutar pasándolo mal. No hay nada como «Outlast» que se le pueda igualar en el "survival horror". Su perfecto ritmo, su diseño, su guión y su intensidad lo aúpan a lo más alto, como una obra maestra, como un modelo a seguir para el futuro. La lástima es su corta duración, aunque se le perdona.

La nota

92

JUEGO RECOMENDADO micromanía

¡El rey de las plataformas!

Rayman Legends

Si quieres jugar de verdad a las plataformas, nada mejor que contar con la veteranía y la experiencia. ¡La de Rayman!

LA REFERENCIA



Cloudberry kingdom

- «Cloudberry Kingdom» basa el diseño de sus escenarios en la aleatoriedad de las disposición de obstáculos y plataformas.
- «Rayman Legends» ofrece montones de minijuegos extra, con soporte multijugador, que se suman a la campaña.

El Claro de los Sueños está en peligro. ¿Y qué hacen Rayman y sus legendarios compañeros héroes? ¡Dormir! Pero, hombre, esto no puede ser... A ver, hay que despertarlos, pero ya, porque el mundo se está llenando de pesadillas que están aprisionando a todos los amigos de Rayman. Así que hay que llamar a nuestro plataformero favorito –¿alguien sabe ya a qué especie pertenece?– y decirle que venga, que hay que empezar a poner las cosas en su sitio, del modo que mejor sabe: a base de saltos, golpes y diversión. «Rayman Legends» llega para convertirse en el auténtico número uno de los juegos de plataformas y acción, además de alzarse como el mejor juego de la saga, sin ninguna duda.

Variedad ante todo

Nada más empezar a jugar con «Rayman Legends» queda claro que el estudio de Montpellier dirigido por Michel Ancel –el creador del popular personaje– ha echado el resto para ofrecer, como hemos dicho antes, el mejor título de la saga: más fases, escenarios, variedad, desafíos, personajes y diversión que nunca. Amén de una dirección artística fabulosa y una rejugabilidad absoluta.

«Rayman Legends» hace lo que mejor sabe hacer y siendo fiel a sí mismo. A su estilo original. El protagonista se mueve como un dibujo animado por los diseños de escenario más logrados que hemos visto en un juego de la serie. La profundidad de los planos en que se alterna la ac-

EL FABULOSO DISEÑO Y LOS MINIJUEGOS HACEN DE «RAYMAN LEGENDS» UN ESPECTÁCULO GENIAL

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- Género: Plataformas
- Idioma: Español
- Estudio/Compañía: Ubisoft Montpellier
- Distribuidor: Ubisoft ▶ Nº de DVDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible ▶ PVP Rec.: 29,95 €
- Web: *rayman.ubi.com/legends/es-es/home/index.aspx* Multitud de vídeos. Información básica



LO QUE VAS A ENCONTRAR
- Fases: 6
- Escenarios: 60
- Desafíos especiales: 5
- Multijugador: Sí
- Modos multijugador: cooperativo (hasta 4 jugadores)

ANALIZADO EN
- CPU: Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- RAM: 4 GB, 8 GB, 16 GB
- Tarjeta 3D: GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- Conexión: ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- CPU: Pentium 4 a 3 GHz, Athlon 64 3000+ a 1.8 GHz
- RAM: 2 GB
- Espacio en disco: 6 GB
- Tarjeta 3D: GeForce 6800 GT, Radeon X1950 Pro
- Conexión: ADSL (activación en Uplay)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- CPU: Core i5
- RAM: 4 GB
- Espacio en disco: 6 GB
- Tarjeta 3D: GeForce 8800
- Conexión: ADSL



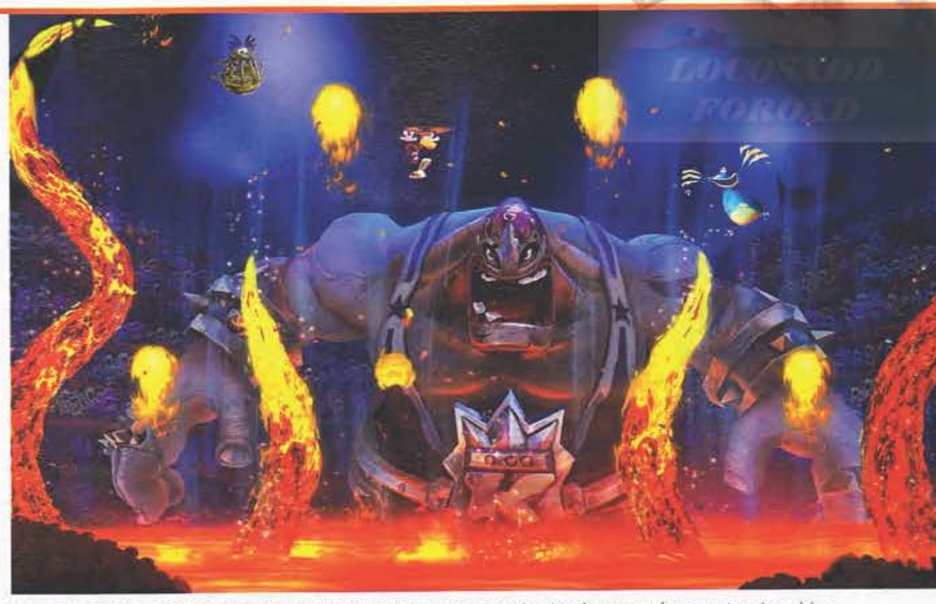
Los minijuegos, como el Kung Foot, aportan una variedad tremenda al juego y además son divertidísimos. ¡Chúpate esa!



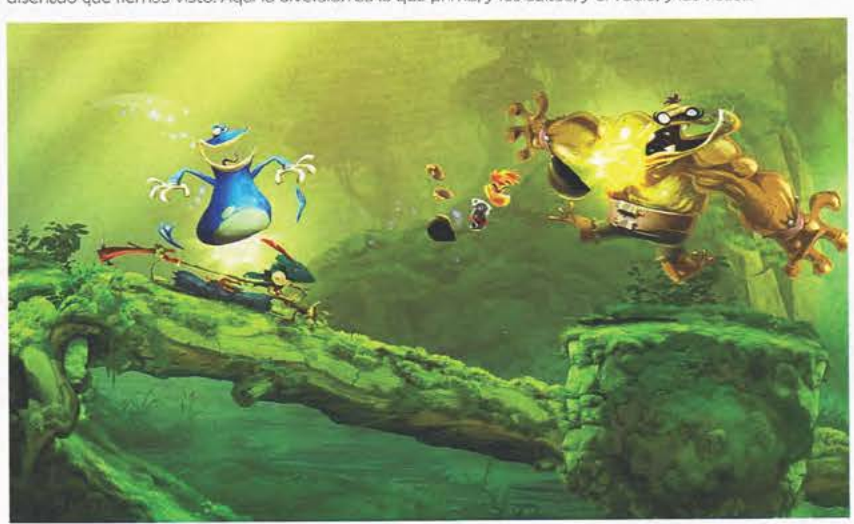
Hay diferentes niveles de profundidad en los escenarios. Saltar de un plano a otro es obligatorio para avanzar, en cierto momento.



¡Que viene, que viene! Los jefes finales de cada fase son espectaculares y acabar con ellos es un reto tremendo.



Rayman vuelve con todos sus amigos. Y lo hace en el juego de plataformas más espectacular y bien diseñado que hemos visto. Aquí la diversión es lo que prima, y los saltos, y el vuelo, y las risas...



Jugar con amigos en modo cooperativo es aún más divertido, y te obliga a coordinar acciones para poder darles su merecido a muchos de los enemigos de Rayman. Es pequeño, pero no veas cómo pega...

ción contribuye a ello, pero también los caminos secundarios –no secretos, en realidad– que se incluyen en cada escenario para completar todos los desafíos y rescatar a los personajes que hay secuestrados en cada nivel.

Pero, sobre todo, «Rayman Legends» destaca por su variedad de ambientaciones, de desafíos y de minijuegos. Un pack absolutamente redondo de juego con el que tienes horas y horas de diversión por delante.

Muchos de ellos, además, ganan en diversión si los juegas en modo cooperativo, pero el modo individual no sólo no desmerece sino que es una auténtica joya de diseño de jugabilidad.

Los desafíos online –batir récords de jugadores internacionales, por ejemplo– pueden variar diariamente –de hecho la conexión a Uplay encuentra ahí su justificación– y los minijuegos son geniales, en modo individual o jugando con amigos.

«Rayman Legends» es un juego imprescindible si te gustan las plataformas. Y si no, dale una oportunidad, porque te acabará convenciendo. ¡Que viva Rayman! A.C.G.

ALTERNATIVAS

›Trine 2

Aunque hay plataformas y puzles, el estilo es muy diferente, más pausado y reflexivo.

▶ Más inf. MM 205 ▶ Nota: 96

›Magrunner. D. Pulse

Plataformas y puzles pero con un estilo muy diferente, donde impera la lógica, no la acción.

▶ Más inf. MM 222 ▶ Nota: 85

nuestra opinión

PLATAFORMAS Y ACCIÓN PARA TODOS.
Ayuda a Rayman y sus amigos a salvar el Claro de los Sueños en un juego de plataformas repleta de variedad y acción.

Valoración por apartados

›Gráficos ●●●●●○
›Sonido ●●●●○○
›Jugabilidad ●●●●●○
›Dificultad ●●●●○○
›Calidad/precio ●●●●●○

Lo que nos gusta

- Un diseño variado y sensacional, con algunos de los mejores escenarios que se han visto en un juego de plataformas y acción.
- La dirección artística es espectacular, como en la mayoría de juegos protagonizados por Rayman.
- La inclusión de minijuegos y desafíos online de todo tipo, que además varían diariamente.

Lo que no nos gusta

- Aunque se juega bastante bien con teclado, es más que recomendable utilizar un buen pad. Hazte con uno si no lo tienes. Si no, es cansino.
- Quedarte atascado en un nivel sin poder avanzar.

Modo individual

Rayman sigue siendo el rey. Un juego de plataformas y acción fabuloso, que engancha y es variado a más no poder.

La nota **95**

Modo multijugador

Jugar con amigos es genial. Aunque si no los tienes a mano, no te preocupes, siempre podrás disputar los desafíos online.

La nota **90**



Disfrutando del horror y la locura

Amnesia A Machine for Pigs

Te despiertas, no recuerdas nada, todo te da vueltas. ¿Resacón? Quizá, pero salir de marcha es complicado en el Londres victoriano. ¡Esto va a ser un "survival horror"!

LA REFERENCIA



Amnesia The Dark Descent

- Ambos son aventuras de horror en primera persona. Pero el sentido de angustia de «The Dark Descent» es mayor.
- Técnicamente «A Machine for Pigs» está más logrado y su historia es más redonda, pero resulta menos sorprendente.

La magia deja paso a la ciencia. Lo sobrenatural, a lo industrial. Pero la metáfora, la simbología, la disección de la naturaleza humana a través del horror y la locura permanecen. Y es que también «Amnesia» evoluciona. También las aventuras de horror se reinventan. También pasarlo en grande sufriendo y disfrutando de los sustos, es un placer.

The Chinese Room ha vuelto a lo grande con una nueva ertrega de la serie de aventuras de horror que inició con «The Dark Descent». No es una continuación. La historia es distinta, los personajes son diferentes, la ambientación es otra. Es, por hacer una comparación, como «American Horror Story». Una manera seriada de representar el lado más oscuro del alma y la mente humanas, pero con tramas independientes y autónomas.

En busca de los niños

«A Machine for Pigs» nos sitúa a finales del s.XIX en la ciudad de Londres. Más concretamente en la mansión de OSwald Mandus, un industrial de la carne enfermo tras una expedición por México. Al despertar en su cama, desorientado, confuso, casi amnésico, se encuentra solo y descubre que sus hijos han desaparecido. Pero no hay nadie a quien preguntar. ¿Qué ha pasado? Lo único que sabe es que una máquina infernal está enterrada bajo su casa y hace temblar todo. Visiones, alucinaciones, una voz ¿amiga? que le habla por teléfono, le invita a bajar, a descubrir la verdad, a bus-

EL HORROR VUELVE CON UNA AVENTURA GENIAL, PERO MENOS ANGUSTIOSA QUE SU ANTECESOR

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Aventura
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** The Chinese Room/Frictional Games
- **Distribuidor:** Distribución digital
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 15,99 €
- **Web:** *thechineseroom.co.uk*

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Fases:** 14
- **Armas:** No
- **Equipo disponible:** Linterna
- **Salvar partidas:** Autoguardado
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core i3, AMD A6
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 5 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 2xx, Radeon HD 5xxx
- **Conexión:** ADSL (distribución digital exclusivamente)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5 2500K
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 5 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



¿Quién es esa voz que te llama? Dice que te conoce y asegura que sabe dónde están tus hijos. Y sólo te dice que has de bajar. Bajar.



¡Un cerdo crucificado en la iglesia! Irreverente, desde luego. Averiguar qué está pasando viendo esto es, también, de locura.



¿Qué es eso que se mueve en la oscuridad? La linterna es tu aliada en «A Machine for Pigs», pero llama la atención de... cosas.



¡Despierta Oswald! ¿Qué ha pasado? ¿Dónde están tus hijos? Ayudar al industrial Oswald Mandus a descubrir el paradero de sus hijos, desaparecidos en su mansión victoriana de Londres, es tu objetivo.



El progreso está en el vapor. ¿Steampunk? En ciertos detalles y diseños, «A Machine for Pigs» se inspira en este estilo, mezclándolo con lo gótico, lo victoriano y un gore muy simbólico... con cerdos.

car a sus hijos. Pero, ¿qué está pasando de verdad?

Horror subjetivo

El uso de la primera persona, la oscuridad casi constante y una linterna como único equipo –amén de notas dejadas por toda la casa y más abajo, en las profundidades– es todo lo que The Chinese Room usa para inquietarnos mientras avanzamos, abriendo puertas, descubriendo resortes ocultos y bajando, hacia la máquina. Pasaremos por algunas calles de Londres, por los secretos pasadizos de una iglesia, veremos la estructura de la máqjina y nos llevaremos unos cuantos sustos, pero aunque «A Machine for Pigs» es un ejercicio estilístico exquisito, no es tan angustioso como su predecesor. Ni tan sorprendente. Sí es impecable en su diseño, en su desarrollo, en su narrativa. Pero no es tan opresivo, ni tan claustrofóbico. Y, aun así, nos encanta.

Tiene el defecto compartido con otro pepinazo de su mismo género –que va en este mismo número– de su duración: cinco horas, y adiós. Aunque si te gusta el horror, es una experiencia recomendable. A.P.R.

ALTERNATIVAS

›Outlast

Un horror moderno y espectacular, con auténticos hallazgos en cuanto al desarrollo y la narración.

▶ Más inf. MM 224 ▶ Nota: 92

›R. Evil Revelations

Un "survival horror" mucho más clásico en su desarrollo. No es tan genial, pero sí efectivo.

▶ Más inf. MM 220 ▶ Nota: 86

nuestra opinión

DESCUBRE LA VERDAD Y RESCATA A TUS HIJOS. **Algo ha invadido la casa de Oswald Mandus y se ha llevado a sus hijos de la mansión. Descubre la verdad bajo Londres.**

Valoración por apartados

›Gráficos ●●●●●○

›Sonido ●●●●○○

›Jugabilidad ●●●●●○

›Dificultad ●●●○○○

›Calidad/precio ●●●●●○

Lo que nos gusta

- La ambientación victoriana es sensacional, y se mezcla con toques góticos y steampunk.
- El uso de la iluminación, casi nula, potencia la atmósfera y ambientación de horror.
- Los puzles, escasos, pero bien planteados y con una lógica sencilla para su resolución.

Lo que no nos gusta

- Se ha perdido ese toque de angustia en el protagonista que tenía «The Dark Descent», con sus constantes jadeos, sollozos y chillidos.
- Más previsible y bastante más monocorde en los momentos de impacto.

Modo individual

Un fascinante ejercicio de horror. Impecable en el apartado técnico, asombroso en la dirección artística y, desde luego, impactante en su desarrollo y guión. Los fans del "survival horror" estamos de enhorabuena con el regreso de «Amnesia», aunque esta nueva entrega resulta menos angustiosa, más previsible y menos sorprendente.

La nota

86

OPORTUNIDADES



PACK CALL OF JUAREZ GUNSLINGER + FAR CRY 3 BLOOD DRAGON

La tienda online de Ubi nos ofrece un "bundle" que contiene el juego «Call of Juarez Gunslinger» y, además, la expansión autónoma «Blood Dragon», con una rebaja del 50% para adquirir su juego de origen, «Far Cry 3».



MASS EFFECT 3 DIGITAL DELUXE EDITION

Tras la actualización de la plataforma Origin de EA, nos llegan algunas ofertas con títulos tan interesantes como la edición digital de lujo de «Mass Effect 3», que ahora está por 19,95 € y por sólo 10 € el "upgrade".



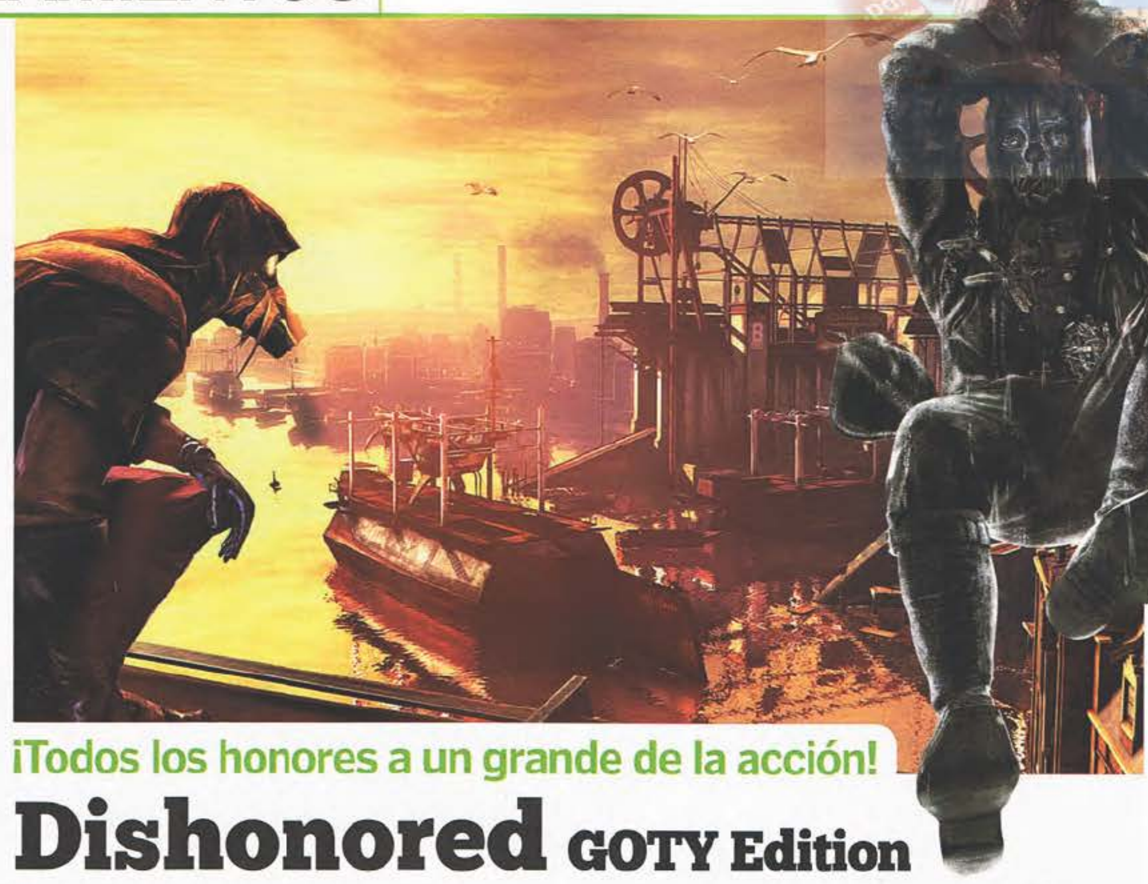
SIMCITY

Aunque el precio oficial del juego de Maxis en su entrega más actual no ha descendido, puedes encontrar la edición física en la mayor parte de las tiendas por 20 € menos (39,95 €). Hasta que se agote, eso sí.



THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

Ahora que están a la venta la Legendary Edition de «Skyrim» y «The Elder Scrolls Anthology», puedes encontrar la estándar de «Skyrim» por sólo 19,95 €.



¡Todos los honores a un grande de la acción!

Dishonored GOTY Edition

El juego de Arkane irrumpió por sorpresa en el panorama y sólo meses después pasó a ser reconocido como una obra maestra.

Aunque llamó nuestra atención desde el primer momento, llegó sigiloso, por sorpresa, sabiendo que su presencia se haría notar. Podríamos estar hablando de Corvo, su protagonista, pero no. Hablamos del propio «Dishonored», la más grata sorpresa de 2012 y, hoy, encumbrado entre los clásicos modernos de la acción. En «Dishonored», Arkane ha sabido conjugar un estilo de juego sencillo y directo con un diseño magistral de la acción, abierta a posibilidades casi infinitas. Exhibe, además, una realización artística única, un alto nivel tecnológico y un argumento absorbente como pocos.

Corvo es un héroe deshonrado, despojado de privilegios y por eso su determinación es inquebrantable para recuperar lo que fue suyo, restaurar la justicia en un reino corrompido y satisfacer su sed de venganza.







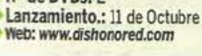
¡Una edición definitiva!



A todo lo anterior –plenamente vigente un año después– la edición "Game of the Year" de «Dishonored» añade los cuatro DLC aparecidos hasta la fecha: «Dunwalls City Trials», «El Puñal de Dunwall», «Las Brujas de Brigmore» y «Void Walker's Arsenal». Y lo mejor, es que todo ello está a la venta por 20 € menos. ¡Imprescindible!

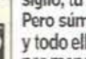
INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción
- **PVP Recomendado:** 29,95 €
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Comentado:** MM 213 (Noviembre de 2012)
- **Estudio/Cía.:** Arkane / Bethesda
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** 2
- **Lanzamiento.:** 11 de Octubre
- **Web:** *www.dishonored.com*



18





La nueva nota

Ayuda a Corvo a lograr su venganza jugando una obra maestra. **Acción directa o con sigilo, tú decides.** Pero súmale 4 DLCs y todo ello, además, por menos dinero.



Explora las inhóspitas fronteras de Pandora

Borderlands 2: Game of the Year Edition

¡Acción y rol futurista para jugar con los camaradas!







Buscarse la vida en tierra de nadie puede ser una aventura lucrativa o mortal. En el Pandora de «Borderlands 2», ni las criaturas salvajes, ni los violentos pirados que habitan el planeta, ni las trampas te lo van a poner fácil. Pero merece la pena intentarlo explorando sus exóticos parajes, repletos de oportunidades. La fórmula y los ingredientes son los mismos que los del «Borderlands» original. Cuentas con acción gamberra, estética de cómic y un mundo abierto muy peligroso, pero generoso en recompensas y desafíos que te motivan a salir en busca de aventuras. La diferencia es que «Borderlands 2» ofrece todo ello en mayor cantidad, con misiones más complejas, más personajes y posibilidades de personalización muy ampliadas. Puedes jugarlo sólo, pero su campaña hace de nuevo hincapié en un enfoque cooperativo. Así puedes disfrutarlo al máximo en compañía de otros tres compañeros.

Con Pase de Temporada

La edición Game of the Year celebra el éxito de «Borderlands 2» y supone un buen argumento para tentar a tus amigos. Con el Pase de Temporada, ofrece acceso a casi todo el contenido extra del juego, que es enorme. ¡Es una puesta segura!

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción / Rol
- **PVP Recomendado:** 39,95 €
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Comentado:** MM 212 (Octubre 2012)
- **Estudio/Cía.:** Gearbox / 2K Games
- **Distribuidor:** Take 2
- **Nº de DVDs:** 2
- **Lanzamiento.:** 11 de Octubre
- **Web:** *www.borderlands2.com/es*



La nueva nota

«Borderlands 2» es un soberbio juego de acción y rol futurista, un serio desparrame de trastadas y acción para compartir que, junto con los DLC, resulta inagotable. **92**

¡Atormentado, pero jamás rendido!

Max Payne 3

El decadente ex-poli en un morrocotudo embrollo de tiros



El legado de Remedy al género de la acción con «Max Payne» es incuestionable. La saga ha aportado inolvidables escenas a cámara lenta –tiempo bala– con una espectacularidad que sólo el cine –aunque no la peli que inspiró– ha podido emular. Rockstar supo hacer honor al compromiso y mantenerse fiel al espíritu de la saga, logrando una realización impecable en el anhelado reencuentro con Max Payne.

Max está envejecido, alcoholizado y atormentado por sus errores y pérdidas. Pero aún no está acabado y puede redimirse con lo que sabe hacer mejor: protagonizar las mejores escenas de tiroteos. ¡Disfrutarlas, un año después, cuesta sólo 10 € en Game!

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción
- **PVP Recomendado:** 9,95 €
- **Idioma:** Castellano (textos) Inglés (voces)
- **Comentado:** MM 210 (Junio de 2012)
- **Estudio/Cía.:** Rockstar
- **Distribuidor:** Take 2
- **Nº de DVDs:** 4
- **Lanzamiento.:** Ya disponible
- **Web:** *www.maxpayne3.es*





La nueva nota

El reencuentro con Max Payne, una década después de su anterior entrega, nos trae un personaje depresivo y hecho polvo, pero muy capaz de la acción más intensa. **91**



SERIES CLÁSICAS

ACTIVISION BLIZZARD	
Call of Duty: Modern Warfare 3	19,99€
Call of Duty: Modern Warfare 2	29,95€
Call of Duty: World at War	29,95€
Call of Duty 4: Modern Warfare JDA	29,95€
Prototype	19,99€
Wolfenstein	24,99€
Transformers: La Caída de Cybertron	29,95€
World of WarCraft: BattleChest 3.0	14,95€
DIGITAL BROS	
ArmA 2	19,99€
Blood Bowl	14,99€
Dawn of Fantasy	29,95€
PC Fútbol Liga Trivia	9,99€
Runaway Trilogy	34,99€
ELECTRONIC ARTS	
Battlefield Bad Company 2	19,95€
Crysis	9,95€
Crysis 2 Maximun Edition	19,95€
Dragon Age: Origins	9,95€
Dragon Age II	9,95€
FIFA 2012	19,95€
FIFA Manager 12	9,95€
Half-Life 2 The Orange Box	9,95€
Left 4 Dead	19,95€
Los Sims 3	29,95€
Left 4 Dead 2	19,95€
Mass Effect	9,95€
Mass Effect 2	19,95€
Mass Effect 3	19,96€
Medal of Honor Ed. Digital Deluxe	15,50€
Need for Speed Hot Pursuit	9,95€
Need for Speed The Run	9,95€
FX INTERACTIVE	
Blood Bowl Legendary Edition Oro	9,95€
Call of Juarez Oro	9,95€
King's Bounty. Anthology	9,95€
Death to Spies. Anthology	9,95€
Drakensang	9,96€
Imperivm Online	9,95€
Las Cruzadas	9,95€
Men of War Oro	9,95€
Sacred Edición Oro	9,95€
Trackmania Oro	9,95€
Wings of Prey Oro	9,95€
KOCH MEDIA	
Batman: Arkham Asylum	19,99€
Kane & Lynch	9,99€
Mini Ninjas	9,99€
KONAMI	
Pro Evolution Soccer 2012	14,95€
Pro Evolution Soccer 2013	29,95€
MICROSOFT	
Fable III	29,95€
NAMCO BANDAI PARTNERS IBÉRICA	
RACE Injection	19,99€
Ridge Racer Unbounded	19,99€
SBK X	19,99€
The Witcher 2: AoK - Enhanced Edition	39,99€
WRC 2	19,99€
ROCKSTAR GAMES	
LA Noire	19,99€
Max Payne 3	19,95€
SEGA	
Aliens Vs Predator	14,99€
Alpha Protocol	14,99€
Binary Domanin	24,99€
Dreamcast Collection	9,99€
Empire: Total War	13,99€
Total War: Shogun 2	29,99€
Football Manager 2012	19,99€
Medieval II Total War	9,99€
Rome Total War	9,99€
Virtua Tennis 4	14,99€
TAKE 2	
Bioshock 2	14,99€
Borderlands - Game of the Year Edition	19,99€
Civilization 4 Complete	19,99€
Duke Nukem Forever	19,99€
Mafia II	19,99€
THQ	
DarkSiders II	19,95€
Warhammer 40K Space Marine	9,95€
UBISOFT	
Call of Juarez: The Cartel	9,95€
RUSE	9,95€
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	9,95€
WARNER BROS. INTERACTIVE	
Batman Arkham City - Game of the Year	34,95€

LOS MÁS VENDIDOS EN:

ESPAÑA

1. LOS SIMS 3. AV. EN LA ISLA (+12) · Estrategia · Electronic Arts
2. LOS SIMS 3 DISCO DE INICIACIÓN (+12) · Estrategia · Electronic Arts
3. GUILD WARS 2 (+12) · Rol Online · NC Soft/Koch Media
4. FAR CRY 2. FORTUNE'S ED. CODEGAME (+16) · Acción · Ubisoft
5. STARCRAFT II HEART OF THE SWARM (+16) · Estrategia · Activision Blizzard
6. FINAL FANTASY XIV: A REALM REBORN (+16) · Estrategia · Activision Blizzard
7. WORLD OF WARCRAFT CATACLYSM (+12) · Rol Online · Activision Blizzard
8. WORLD OF WARCRAFT BATTLECHEST 3.0 (+12) · Rol Online · Activision Blizzard
9. IMPERIVM TOTAL ANTHOLOGY PREMIUM (+12) · Estrategia · FX Interactive
10. LOS SIMS 3. MOVIDA EN LA FACULTAD (+12) · Estrategia · Electronic Arts

* Datos elaborados por GFK para ADESE correspondientes a Agosto de 2013.

U.K.

1. BATTLEFIELD 4 (+18) (RESERVA) · Acción · Electronic Arts
2. TOTAL WAR ROME II (+16) · Estrategia · SEGA
3. FOOTBALL MANAGER 2014 (+3) (RESERVA) · Estrategia · SEGA
4. FINAL FANTASY XIV A REALM REBORN (+12) · Rol Online · Square Enix
5. THE SIMS 3 ISLAND PARADISE (+12) · Estrategia · Electronic Arts
6. THE SIMS 3 (+12) · Estrategia · Electronic Arts
7. PES 2014 (+3) (RESERVA) · Deportivo · Konami
8. FIFA 14 (+3) (RESERVA) · Deportivo · EA
9. THE SIMS 3 PETS (+12) · Estrategia · Electronic Arts
10. THE SIMS 3 MOVIE STUFF (+12) · Estrategia · Electronic Arts

* Datos elaborados por Amazon UK correspondientes a la 2ª semana de Septiembre de 2013.

U.S.A.

1. THE TOMB OF THE SLEEPING HITMAN (DESCARGA) · Acción · Square Enix
2. FINAL FANTASY XIV REALM REBORN (DESCARGA) · Rol Online · Square Enix
3. ROCKSMITH GUITAR AND BASS · Musical · 505 Games
4. SQUARE ENIX GAMER'S BUNDLE (DESCARGA) · Acción · Square Enix
5. FINAL FANTASY XIV REALM REBORN (COL. ED.) · Rol Online · Square Enix
6. STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY · Estrategia · Activision Blizzard
7. HITMAN TAKING CARE OF... PACK (DESCARGA) · Acción · Square Enix
8. FLIGHT SIMULATOR X GOLD EDITION · Simulador · Microsoft
9. FIFA 14 (RESERVA) · Deportivo · EA
10. CALL OF DUTY BLACK OPS II (DESCARGA) · Acción · Activision Blizzard

* Datos elaborados por Amazon.com correspondientes a la 2ª semana de Septiembre de 2013.

recomendados de micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento.

2 CIVILIZATION V CAMBIA EL MUNDO



Estrategia · Firaxis/2K Games · Take Two · 29,95 €



La nueva expansión de «Civilization V» expande las posibilidades del original. Retoma ideas clásicas de la serie y añade otras inéditas, además de un montón de civilizaciones.

Comentado en MM 222 · Puntuación: 96

3 OUTLAST



Aventura/Survival Horror · Red Barrels · Distribución Digital (Steam) · 18,99€



Si te gusta la aventura, el horror y los juegos con una intensidad asfixiante, «Outlast» es el título que tu colección necesita. Juégalo de noche, solo y con auriculares.

Comentado en MM 224 · Puntuación: 92

4 RAYMAN LEGENDS



Plataformas · Ubisoft Montpellier · Ubisoft · 29,95€



El espectacular regreso de Rayman nos ha traído uno de los mejores juegos de plataformas de todos los tiempos. Hay que descubrirse ante Michel Ancel y los suyos. ¡Es genial!

Comentado en MM 224 · Puntuación: 95

9 THE BUREAU XCOM DECLASSIFIED



Acción Táctica · 2K Marin/2K Games · Take Two · 49,95 €



El cambio que 2K le ha aplicado a «XCOM» le aporta un nuevo punto de vista, un cambio de época y de ambientación, pero combatir a los alienígenas sigue siendo genial.

Comentado en MM 223 · Puntuación: 92

10 XCOM ENEMY UNKNOWN



Estrategia · Firaxis/2K · Take 2 · 19,95€



¡Si todos los remakes fueran así, estaríamos encantados de que nos llegaran por docenas! Firaxis ha superado con nota el desafío de lavar la cara a un juego mítico en PC.

Comentado en MM 213 · Puntuación: 95

11 METRO LAST LIGHT



Acción · 4A Games/Deep Silver · Koch Media · 29,95 €



Las nuevas aventuras de Artyom en el Moscú post-nuclear dan forma a uno de los juegos de acción más alucinantes, mejor ambientados y originales que puedas encontrar.

Comentado en MM 220 · Puntuación: 96

LA REFERENCIA

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (Acción, Estrategia, Deportivo, Velocidad, Simulación, Aventuras y Rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al juego del que se esté realizando el comentario.

ESTRATEGIA

STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY

Blizzard · Activision Blizzard · 39,95€

«StarCraft» volvió a lo grande, iniciando una trilogía, con la misma jugabilidad brutal de siempre.

Comentado en MM188 · Puntuación: 98

ACCIÓN



DISHONORED

Arkane/Bethesda · Koch Media · 19,95€

Una obra de arte con la que Arkane demuestra que se pueden hacer juegos originales y geniales.

Comentado en MM 213 · Puntuación: 99

AVENTURA



HOLLYWOOD MONSTERS 2

Pendulo Studios · FX · 9,95 €

Pendulo tira de maestría y presenta una aventura que reúne lo mejor del género: humor y jugabilidad.

Comentado en MM 198 · Puntuación: 9

1 TOTAL WAR: ROME II

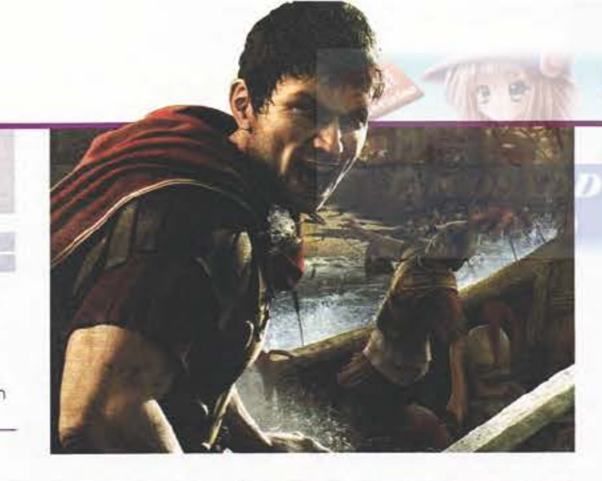


Estrategia · Creative Assembly/SEGA
Koch Media · 54,95 €



Creative Assembly vuelve por sus fueros con una producción de ambición ilimitada. Varias novedades, una campaña soberbia y un multijugador espectacular. Se echan de menos más batallas históricas, y para disfrutarlo a tope gráficamente necesitas un súper equipo, pero es un juegazo.

Comentado en MM 224 · Puntuación: 97



5 THE ELDER SCROLLS V SKYRIM



Rol · Bethesda Game Studios
Koch Media · 19,95€



Ya se suponía que «Skyrim» tendría un largo recorrido, y es que tanto contenido y tanta calidad no se paladea en un par de meses. El magistral juego de rol de Bethesda ha hecho Historia.

Comentado en MM 203 · Puntuación: 98

6 BIOSHOCK INFINITE



Acción · Irrational Games / 2K
Take Two · 19,95€



«BioShock Infinite» es mucho más de lo que aparenta, con múltiples niveles de lectura, personajes increíbles y una historia alucinante. Es una obra de arte de Irrational Games.

Comentado en MM 219 · Puntuación: 98

7 DISHONORED



Acción/Rol · Arkane/Bethesda
Koch Media · 19,95€



El nuevo juego de Arkane es una obra de arte con una perfecta sinergia de diseño, arte y jugabilidad. Una auténtica maravilla en el género de acción, que te dejará pasmado.

Comentado en MM 213 · Puntuación: 99

8 THE WITCHER 2 ENHANCED EDITION



Rol/Acción · CD Projekt RED
Namco Bandai · 29,95 €



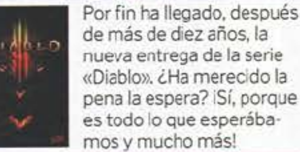
Las legiones de fans de Geralt de Rivia han recibido con gozo esta versión con contenido nuevo, que muchas compañías venderían como un DLC y que CD Projekt regala a los jugadores.

Comentado en MM 218 · Puntuación: 96

12 DIABLO III



Rol/Acción · Blizzard
Activision Blizzard · 59,95€



Por fin ha llegado, después de más de diez años, la nueva entrega de la serie «Diablo». ¿Ha merecido la pena la espera? ¡Sí, porque es todo lo que esperábamos y mucho más!

Comentado en MM 210 · Puntuación: 99

13 STARCRAFT 2 HEART OF...



Estrategia · Blizzard
Activision Blizzard · 39,95€



La invasión Zerg está aquí. «Heart of the Swarm» se suma a «Wings of Liberty» para ampliar la experiencia de «StarCraft II» y darle un impulso a la estrategia en PC. Espectacular.

Comentado en MM 218 · Puntuación: 94

14 COMPANY OF HEROES 2



Estrategia · Relic Entertainment
SEGA · 44,95 €



Uno de los juegos más esperados de 2013 ya ha llegado. La perspectiva de Relic sobre la Segunda Guerra Mundial se ve arropada con un montón de detalles geniales de diseño.

Comentado en MM 221 · Puntuación: 96

15 GRID 2



Velocidad · Codemasters Racing
Namco Bandai · 34,95 €



Codemasters ha vuelto a hacerlo con la continuación de «GRID», ofreciendo un perfecto equilibrio entre simulación y conducción deportiva con multitud de pruebas y velocidad total.

Comentado en MM 221 · Puntuación: 96

ROL

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

Bethesda · Koch Media · 19,95€

La saga de Bethesda toca techo –por ahora– con una obra maestra que sorprende en cada apartado.

Comentado en MM 203 · Puntuación: 98

VELOCIDAD



NEED FOR SPEED SHIFT

Slighty Mad/Black Box/EA · EA · 9,95€

La velocidad más intensa y emocionante no tiene por qué dejar a un lado el realismo.

Comeantado en MM 178 · Puntuación: 98

SIMULACIÓN



SILENT HUNTER 5

Ubisoft Romania · Ubisoft · 9,95€

Una simulación ejemplar que te traslada toda la emoción y tensión de combatir en un submarino.

Comentado en MM 185 · Puntuación: 94

DEPORTIVOS



FIFA 13

EA Sports · Electronic Arts · 19,95€

La serie de fútbol más popular se actualiza con un juego aún mejor que su antecesor .

Comentado en MM 214 · Puntuación: 94

Selección del lector

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que más nos importa, la tuya.

ESTRATEGIA

Las cosas permanecen igual en los dos primeros puestos, pero por la parte de abajo hay algo más de animación. Al menos, en las posiciones. Pero a «XCOM» no hay quien lo mueva de lo más alto.





1 XCOM ENEMY UNKNOWN
41 % de las votaciones
- MM 213 · Puntuación: 95
- Firaxis/2K
- Take Two



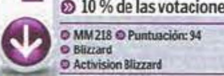


2 CIVILIZATION V CAMBIA EL MUNDO
34 % de las votaciones
- MM 222 · Puntuación: 96
- Firaxis / 2K Games
- Take 2





3 COMPANY OF HEROES 2
11 % de las votaciones
- MM 221 · Puntuación: 94
- Relic / Sega
- Koch Media



4 STARCRAFT II HEART OF THE SWARM
10 % de las votaciones
- MM 218 · Puntuación: 94
- Blizzard
- Activision Blizzard

5 CIVILIZATION V DIOSES Y REYES
4 % de las votaciones
- MM 211 · Puntuación: 95
- Firaxis/2K Games
- Take 2

ACCIÓN

«The Bureau» ha entrado en el top 5, aunque no ha llegado a ser una amenaza para «BioShock Infinite» ni «Dishonored». ¿Habrá que esperar a los juegos de guerra para ver cambios?



1 BIOSHOCK INFINITE
43 % de las votaciones
- MM 219 · Puntuación: 98
- Irrational Games/2K
- Take Two





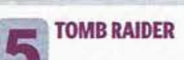
2 DISHONORED
35 % de las votaciones
- MM 213 · Puntuación: 99
- Arkane/Bethesda
- Koch Media



3 THE BUREAU XCOM DECLASSIFIED
10 % de las votaciones
- MM 223 · Puntuación: 92
- 2KMarin / 2K Games
- Take Two



4 METRO LAST LIGHT
7 % de las votaciones
- MM 220 · Puntuación: 96
- 4AGames/Deep Silver
- Koch Media



5 TOMB RAIDER
5 % de las votaciones
- MM 218 · Puntuación: 96
- Crystal Dynamics/Eidos/Square Enix
- Kock Media

AVENTURA

No ha habido nuevas aventuras impactantes... hasta este mes. Así que con la salida de los dos terroríficos títulos que hay en la sección de review, quizá el mes próximo...



1 THE WALKING DEAD
39 % de las votaciones
- MM 221 · Puntuación: 92
- Telltale Games
- Badland



2 NEW YORK CRIMES
32 % de las votaciones
- MM 208 · Puntuación: 90
- Pendulo Studios/FX
- FX Interactive



3 LA FUGA DE DEPONIA
18 % de las votaciones
- MM 213 · Puntuación: 95
- Daedalic Entertainment
- FX Interactive

4 ALAN WAKE
6 % de las votaciones
- MM 207 · Puntuación: 94
- Remedy
- Namco Bandai

5 HOLLYWOOD MONSTERS 2
5 % de las votaciones
- MM 198 · Puntuación: 93
- Pendulo Studios/FX
- FX Interactive

ROL

Todo tranquilo por el mundo del rol. Geralt sigue a lo suyo, matando monstruos. El Infierno está controlado. Y los dragones no han incordiado demasiado. Un mes más, todo bien.



1 THE WITCHER 2 ENHANCED EDITION
38 % de las votaciones
- MM 209 · Puntuación: 99
- CD Projekt RED
- Namco Bandai



2 DIABLO III
36 % de las votaciones
- MM 210 · Puntuación: 99
- Blizzard
- Activision Blizzard



3 THE ELDER SCROLLS V SKYRIM
16 % de las votaciones
- MM 203 · Puntuación: 98
- Bethesda
- Koch Media

4 TORCHLIGHT 2
6 % de las votaciones
- MM 209 · Puntuación: 99
- CD Projekt RED
- Namco Bandai

5 MASS EFFECT 3
4 % de las votaciones
- MM 207 · Puntuación: 96
- BioWare/Electronic Arts
- Electronic Arts

VELOCIDAD

El mes que viene podremos analizar el nuevo «F1», y quién sabe si le podremos echar mano a «WRC 4». Pero mientras tanto «GRID 2» corre que se las pela para mantenerse en la pole.



1 GRID 2
36 % de las votaciones
- MM 221 · Puntuación: 96
- Codemasters
- Namco Bandai

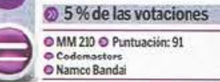


2 F1 2012
28 % de las votaciones
- MM 213 · Puntuación: 96
- Codemasters
- Namco Bandai



3 NEED FOR SPEED MOST WANTED
20 % de las votaciones
- MM 215 · Puntuación: 96
- Criterion/Electronic Arts
- Electronic Arts

4 NEED FOR SPEED THE RUN
11 % de las votaciones
- MM 204 · Puntuación: 90
- Black Box/EA
- EA



5 DIRT SHOWDOWN
5 % de las votaciones
- MM 210 · Puntuación: 91
- Codemasters
- Namco Bandai



VOTA POR TUS JUEGOS FAVORITOS

Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a **favoritos@micromania.es** o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es: Blue Ocean Publishing. C/Playa del Puig, 9 28230 Las Rozas, Madrid



El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigentesobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".

SIMULACIÓN

Quizá ahora que se ha anunciado «Silent Hunter Online» los fans se animen a dar más caña a otros juegos, como los que siguen en la lista al imperturbable «Silent Hunter». Pero no se hunde.





1 SILENT HUNTER 5
- 41 % de las votaciones
- MM 185 · Puntuación: 94
- Ubisoft Romania
- Ubisoft



2 TAKE ON HELICOPTERS
- 35 % de las votaciones
- MM 207 · Puntuación: 91
- Bohemia Interactive/FX
- FX Interactive



3 MICROSOFT FLIGHT
- 10 % de las votaciones
- No comentado
- Microsoft
- Microsoft

4 RISE OF FLIGHT
- 9 % de las votaciones
- MM 193 · Puntuación: 95
- Neoqb/777 Studios/Aerosoft
- Kaipioni

5 X-PLANE 8
- 5 % de las votaciones
- MM 126 · Puntuación: 86
- Laminar Research
- FX Interactive

DEPORTIVOS

Creíamos que llegaríamos a analizar este mes los nuevos «PES» y «FIFA», pero no hemos podido, por los pelos. Veremos si tras el próximo número –seguro que sí– la lista varía su composición.



1 NBA 2K13
- 41 % de las votaciones
- MM 214 · Puntuación: 96
- 2K Sports/2K Games
- Take2



2 FIFA 13
- 33 % de las votaciones
- MM 214 · Puntuación: 94
- EA Sports
- Electronic Arts



3 PRO EVOLUTION SOCCER 2013
- 12 % de las votaciones
- MM 213 · Puntuación: 89
- Konami
- Konami

4 FX FÚTBOL
- 11 % de las votaciones
- MM 220 · Puntuación: 88
- FX Interactive
- FX Interactive

5 FOOTBALL MANAGER 2013
- 3 % de las votaciones
- MM 215 · Puntuación: 92
- Sports Interactive/SEGA
- SEGA

CLÁSICOS DE TODOS LOS TIEMPOS

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA



1. CIVILIZATION IV	2. AGE OF EMPIRES	3. COMMANDOS
37% de las votaciones	35% de las votaciones	28% de las votaciones
Comentado en MM 131	Comentado en MM 37	Comentado en MM 42
Puntuación: 96	Puntuación: 91	Puntuación: 92
Firaxis	Ensemble Studios	Pyro Studios

ACCIÓN



1. HALF-LIFE 2	2. MAX PAYNE	3. CRYSIS
48% de las votaciones	28% de las votaciones	24% de las votaciones
Comentado en MM 119	Comentado en MM 80	Comentado en MM 156
Puntuación: 98	Puntuación: 86	Puntuación: 98
Valve	Remedy Entertainment	Crytek

AVENTURA



1. GRIM FANDANGO	2. MONKEY ISLAND	3. DREAMFALL
35% de las votaciones	34% de las votaciones	31% de las votaciones
Comentado en MM 47	Comentado en MM 42	Comentado en MM 139
Puntuación: 92	Puntuación: 85	Puntuación: 90
LucasArts	LucasArts	Funcom

ROL



1. OBLIVION	2. NEVERWINTER N.	3. ULTIMA VII
43% de las votaciones	29% de las votaciones	28% de las votaciones
Comentado en MM 135	Comentado en MM 50	Comentado en MM 63
Puntuación: 95	Puntuación: 91	Puntuación: 97
Bethesda Softworks	BioWare	Origin

VELOCIDAD



1. TEST DRIVE UNLIM.	2. TOCA 3	3. GRAND PRIX 4
44% de las votaciones	30% de las votaciones	26% de las votaciones
Comentado en MM 147	Comentado en MM 133	Comentado en MM 87
Puntuación: 96	Puntuación: 95	Puntuación: 90
Eden Games	Codemasters	Microprose

SIMULACIÓN



1. SILENT HUNTER 4	2. IL-2 STURMOVIK	3. LOCK ON
40% de las votaciones	32% de las votaciones	28% de las votaciones
Comentado en MM 148	Comentado en MM 83	Comentado en MM 108
Puntuación: 94	Puntuación: 90	Puntuación: 90
Ubisoft/Ubisoft	1C/Maddox Games	Eagle Dynamics

VELOCIDAD



1. VIRTUA TENNIS	2. SENSIBLE SOCCER	3. PC FÚTBOL 2001
49% de las votaciones	30% de las votaciones	21 % de las votaciones
Comentado en MM 88	Comentado en MM 62	Comentado en MM 66
Puntuación: 92	Puntuación: 95	Puntuación: 86
SEGA	Sensible Software	Dinamic

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.



¡PIENSA UN PLAN PARA ALZARTE CON LA VICTORIA!

¡LOS MEJORES JUEGOS DE ESTRATEGIA!

No paran de salir grandes juegos de estrategia. ¡Y qué dure! Para guiarte entre tanta variedad, aquí tienes una comparativa con los mejores de hoy y los más prometedores por llegar.

CAMPAÑAS HISTÓRICAS

TOTAL WAR ROME II

Estudio/Compañía: The Creative Assembly / Sega
Distribuidor: Koch Media · Año: 2013
Valoración: ●●●●●●

Por fin llega el juego de estrategia más esperado. Nosotros tuvimos el privilegio de jugarlo varias veces antes de su lanzamiento, y en todas las ocasiones nos dejó con la boca abierta. La última entrega de la serie «Total War» es la mejor por muchas razones: desde la ambientación de la Antigua Roma, épica como ninguna; hasta el enorme tamaño de su escenario, repleto de facciones muy diferenciadas, pasando por una política doméstica más realista y las nuevas posibilidades en el campo de batalla, como los enfrentamientos con unidades terrestres y marítimas. El primer DLC, «Greek States Cultura Pack», ya está disponible y añade tres facciones griegas: Atenas, Epiro y Esparta.



INFOMANÍA

- Estilo: **Gestión por turnos y batallas tácticas en tiempo real**
- Temática: **Antigua Roma**
- Idioma: **Castellano**
- Multijugador: **8 jugadores**
- Editor de mapas: **No**
- **www.totalwar.com/rome2**







«Total War Rome II» permanece fiel a la fórmula de gestión por turnos y acción en tiempo real y la eleva al máximo grado de diversión y espectáculo visual.

CIVILIZATION V CAMBIA EL MUNDO

Estudio/Compañía: Firaxis / Take 2 Games
Distribuidor: Takes 2 Games · Año: 2013
Valoración: ●●●●●

Estrenada este verano, «Cambia el Mundo» es la segunda expansión para «Civilization V». Mientras que la primera, «Dioses y Reyes», se centraba en el espionaje y la religión, ésta tiene por temas principales la cultura, el comercio y la diplomacia. Una expansión que añade muchas opciones y contenido, pero con el defecto de que no es autojugable.

INFOMANÍA

- Estilo: **Gestión y batallas por turnos**
- Temática: **Historia de la humanidad**
- Idioma: **Castellano**
- Multijugador: **8 jugadores**
- **www.civilization5.com**



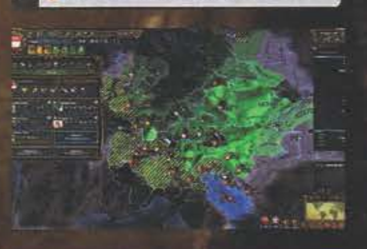
EUROPA UNIVERSALIS IV

Estudio/Compañía: Paradox
Distribuidor: Paradox Interactive
Año: 2013 · Valoración: ●●●●●

Paradox vuelve a la carga con una nueva entrega de su franquicia estrella. Desde el siglo XV hasta el XIX, «Europa Universalis IV» nos pone al frente de una nación con una profundidad y un rigor histórico superiores a los de cualquier otro juego de estrategia. A cambio, eso sí, exige dedicación, ya que su interfaz basado en menús es bastante duro.

INFOMANÍA

- Estilo: **Gestión y batallas por turnos**
- Temática: **Desde 1444 hasta 1821**
- Idioma: **Castellano**
- Multijugador: **32 jugadores**
- **www.europauniversalis4.com**



CONQUISTADORES DEL NUEVO MUNDO

Estudio/Compañía: Logic Artists
Distribuidor: FX Interactive · Año: 2013
Valoración: ●●●●●●

Como su nombre sugiere, el tema de «Conquistadores del Nuevo Mundo» es la conquista de América desde el punto de vista de los aventureros españoles. Un juego de exploración, gestión y acción por turnos que permite tomar el control de manera exhaustiva. La edición de FX Interactive está traducida a nuestro idioma y es, como siempre, muy económica.

INFOMANÍA

- Estilo: **Gestión y batallas por turnos**
- Temática: **Conquista de América**
- Idioma: **Castellano**
- Multijugador: **2 jugadores**
- **www.fxinteractive.com/p469**



Si tienes buena memoria quizás recuerdes que hace no mucho hicimos una comparativa de juegos de estrategia. Fue en mayo, concretamente. Seis meses, por tanto, pueden parecer poco tiempo para volver a hablar de lo mismo, pero en el caso del género de estrategia son una eternidad, porque es uno de los más prolíficos. En este tiempo han salido tantos juegos y expansiones, que hemos decidido recogerlos en estas páginas.

Muchos y muy buenos

Obviamente, también encontrarás algún viejo conocido, porque si hablamos de los mejores juegos de estrategia actuales es inevitable mencionar títulos tan importantes como los ya conocidos «XCOM: Enemy Unknown», «StarCraft II: Heart of the Swarm» o «SimCity», pero el

TÁCTICAS MOBA

Acrónimo de Multiplayer Online Battle Arena, los MOBA son un género híbrido de estrategia y rol que en los últimos años ha crecido exponencialmente.



- **DOTA 2.** Desarrollado por Valve, la secuela del mod que fundó este género se ha convertido en un eSport a escala mundial.
- **GUARDIANS OF MIDDLE-EARTH.** Su principal atractivo es que cuenta con las licencias oficiales de El Hobbit y El Señor de los Anillos.

ESTRATEGIA CONTEMPORÁNEA





Si el enemigo no te mata, puede que lo haga el frío. En algunas misiones el clima te obliga a detener el avance para evitar que tus soldados perezcan congelados.

COMPANY OF HEROES 2

» Estudio/Compañía: Relic Entertainment / Sega
» Distribuidor: Koch Media » Año: 2013
» Valoración: ●●●●●●

La Segunda Guerra Mundial es un escenario muy explotado en la estrategia, pero pocos juegos lo hacen mejor. Relic nos traslada al frente oriental de la contienda para ponernos a los mandos del ejército soviético en una lucha contra los nazis en la que el clima es un factor fundamental, pues al igual que sucedió en la realidad, el General Invierno marca a veces el ritmo de la acción. La excelente campaña, compuesta por quince misiones tan variadas como emocionantes, se complementa con un modo online sobresaliente que incluye modo versus, cooperativo y la posibilidad de controlar al ejército alemán y de personalizar ambas facciones. Además, luce fantástico en equipos medios.



INFOMANÍA
- Estilo: **Batallas en tiempo real**
- Temática: **Segunda Guerra Mundial**
- Idioma: **Castellano**
- Multijugador: **8 jugadores**
- Editor de mapas: **No**
- **www.companyofheroes.com**

SIMCITY

» Estudio/Compañía: Maxis / Electronic Arts
» Distribuidor: Electronic Arts » Año: 2013
» Valoración: ●●●●●

El simulador de gestión urbanística de Maxis va recuperándose poco a poco de sus turbulentos inicios. Cada vez es más estable, se actualiza con frecuencia atendiendo a las peticiones de los usuarios y ahora también está disponible en Mac. Si buscas un simulador de esta temática, «SimCity» es, con todo, el mejor de su género. Un clásico puesto al día.

INFOMANÍA
- Estilo: **Construcción y gestión**
- Temática: **Urbanismo**
- Idioma: **Castellano**
- Multijugador: **16 jugadores**
- **www.simcity.com**



WARGAME AIRLAND BATTLE

» Estudio/Compañía: Eugen Systems
» Distribuidor: Focus Home Interactive
» Año: 2013 » Valoración: ●●●●●

Los creadores de «R.U.S.E.» y «Wargame European Escalation» han vuelto a demostrar que saben hacer juegos de estrategia bélica. «Wargame Airland Battle» comparte con «European Escalation» la ambientación de la Guerra Fría en los 80, pero se diferencia por la nueva campaña, las unidades aéreas y el multijugador ampliado. Sus DLCs son gratuitos.

INFOMANÍA
- Estilo: **Gestión por turnos y batallas en tiempo real**
- Temática: **Guerra Fría alternativa**
- Idioma/Multijugador: **Castellano/20**
- **www.wargame-ab.com**



CITIES IN MOTION 2

» Estudio/Compañía: Colossal Order / Paradox
» Distribuidor: Paradox Interactive
» Año: 2013 » Valoración: ●●●●●●

A primera vista «Cities in Motion 2» puede parecer un clon de «SimCity», pero en realidad se trata de un simulador centrado en un solo aspecto de la gestión urbanística: el transporte. La tarea es diseñar, gestionar y modernizar las redes de medios de transporte de grandes ciudades. Además de la campaña, incluye modos de juego sandbox y online.

INFOMANÍA
- Estilo: **Construcción y gestión**
- Temática: **Medios de transporte**
- Idioma: **Inglés**
- Multijugador: **4 jugadores**
- **www.citiesinmotion2.com**



HAZ PLANES CON UN INDIE

Hay un montón de juegos de estrategia interesantes desarrollados con presupuestos reducidos por estudios independientes. Éstos dos son sólo un par de ejemplos representativos.



- **WORMS CLAN WARS.** Los gusanos de Team 17 reparten leña con más opciones sociales que nunca gracias al modo Clan Wars.
- **FASTER THAN LIGHT.** El mejor juego indie de estrategia del año pasado. Diseña naves espaciales y lucha en tiempo real.

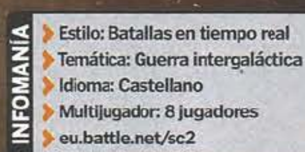
HAY JUEGOS DE ESTRATEGIA DE DIVERSOS ESTILOS, TEMÁTICAS Y ÉPOCAS DONDE ELEGIR

contexto ha cambiado y nuevos títulos se suman al panorama.

Los hemos agrupado en tres categorías. La primera, histórica, comprende juegos de ambientación lejana en el tiempo, como por ejemplo «Total War Rome II», o que llegan al presente pero partiendo de muy atrás, como es el caso de la expansión «Cambia el Mundo» de «Civilization V». La segunda engloba juegos de temas más recientes, desde

STARCRAFT II HEART OF THE SWARM

Estudio/Compañía: Blizzard Entertainment
Distribuidor: Activision Blizzard
Año: 2013 Valoración: ●●●●●●



INFOMANÍA
- Estilo: Batallas en tiempo real
- Temática: Guerra intergaláctica
- Idioma: Castellano
- Multijugador: 8 jugadores
- eu.battle.net/sc2

La segunda parte de la trilogía de «StarCraft II» es un juego sensacional en todos los aspectos: desde la campaña protagonizada por el enjambre Zerg a las órdenes de Kerrigan, hasta el frenético multijugador con un editor de mapas que permite hacer diabluras. Si hay que señalarle un defecto es que no es autojugable: requiere «Wings of Liberty».



SPACE HULK

Estudio/Compañía: Full Control
Distribuidor: Full Control Año: 2013
Valoración: ●●●●○○

INFOMANÍA
- Estilo: Batallas por turnos
- Temática: Universo Warhammer 40,000
- Idioma: Inglés
- Multijugador: 2 jugadores
- www.spacehulk-game.com

Gracias a la nueva política de licencias de Games Workshop, se avecina una avalancha de juegos de estrategia basados en el universo de Warhammer 40.000. El primero ha sido «Space Hulk», obra de un estudio independiente danés que ha optado por la fórmula del «XCOM» de Firaxis: estrategia por turnos con cambios de cámara muy cinematográficos.



ENDLESS SPACE DISHARMONY

Estudio/Compañía: Amplitude
Distribuidor: Amplitude Año: 2013
Valoración: ●●●●○○

INFOMANÍA
- Estilo: Gestión y batallas por turnos
- Temática: Guerra intergaláctica
- Idioma: Inglés
- Multijugador: 8 jugadores
- endless-space.amplitude-studios.com

De entre los muchos juegos de estrategia con ambientación espacial, «Endless Space» destaca por sus pinceladas de originalidad, como por ejemplo el sistema de combate basado en una especie de partidas de cartas. Su última expansión, «Disharmony», introduce una nueva facción, más cazas y bombarderos, y un renovado interfaz de diseño de naves.



XCOM ENEMY UNKNOWN

Estudio/Compañía: Firaxis / 2K Games
Distribuidor: Take 2 Games
Año: 2012 Valoración: ●●●●●●

Los amantes del «X-COM» de Julian Gollop llevábamos dos décadas viendo cómo la franquicia era maltratada con secuelas mediocres, una detrás de otra. Hasta que llegó Firaxis, y en palabras del propio Gollop, hizo resurgir a la saga de sus cenizas. «XCOM Enemy Unknown» es una obra maestra que, además de haber resucitado a un clásico, ha vuelto a poner de moda la estrategia por turnos demostrando que puede ser un estilo tan espectacular y dinámico como la estrategia en tiempo real. La primera expansión, «Enemy Within», añadirá un poco de todo: armas, tecnologías, enemigos y nuevas misiones con tramas paralelas a la campaña.



INFOMANÍA
- Estilo: Gestión y batallas por turnos
- Temática: Invasión extraterrestre
- Idioma: Castellano
- Multijugador: 2 jugadores
- Editor de mapas: No
- www.xcom.com







Si crees que la estrategia por turnos es lenta y pesada, es porque todavía no has jugado al «XCOM» de Firaxis, un juego que rebosa espectáculo y dinamismo.

la Segunda Guerra Mundial recreada en «Company of Heroes 2» hasta la Guerra Fría hipotética de «Wargame». Y, por último, en ciencia ficción hemos puesto los juegos de ambientaciones futuristas, como «Space Hulk» o «Endless Space».

Estrategia para rato

En cuanto al futuro de verdad, la producción de juegos de estrategia se atisba al mismo ritmo y con el mismo nivel de calidad que en el presente. A corto plazo, estamos deseando que salgan la expansión «Enemy Within» para «XCOM» y el nuevo «Command & Conquer. Y a mayor distancia tenemos la vista en «StarCraft II Legacy of the Void» y en «Total War Arena», el primer MOBA de The Creative Assembly. Si te gusta la estrategia, estás de enhorabuena, porque no hay género más en forma. **M.C.L.**

NUESTROS FAVORITOS

Cuanta más variedad, más difícil es elegir. Y si encima estamos hablando de un género en el que abunda la calidad, la elección es difícil por partida doble. Aquí van nuestras tres recomendaciones, no obstante.

- **TOTAL WAR ROME II.** El último «Total War» roza la perfección: intenso, divertido y con unos gráficos de escándalo.
- **COMPANY OF HEROES 2.** Tan bueno como su predecesor. La mejor forma de revivir el frente ruso de la S.G.M.
- **XCOM ENEMY UNKNOWN.** Un auténtico clásico contemporáneo que dentro de poco recibirá su primera y anhelada expansión: «Enemy Within».



PARA EL FUTURO

LOS SIMS 4

- Estudio/Compañía: Maxis / Electronic Arts
- Distribuidor: Electronic Arts
- Lanzamiento: 2014

El juego de PC más vendido de la Historia estrenará el año que viene una nueva entrega que promete dotar a los Sims de personalidades más realistas. Esto se conseguirá mediante varias novedades que se concentran en cuatro apartados. El primero, la inteligencia artificial, para que los Sims se comporten de una manera más lógica. El segundo, las emociones, para que se vean afectados por múltiples factores. El tercero será un conjunto de herramientas de edición ampliado. Y el cuarto, los cambios en la jugabilidad referentes a cosas como las relaciones de amor y amistad, las ambiciones profesionales y el estado de salud. En definitiva, los nuevos Sims estarán más vivos que nunca.



INFOMANÍA
- Estilo: **Construcción y gestión**
- Temática: **Simulador social**
- **www.thesims.com**







El simulador social más famoso del mundo vuelve para presentarnos a unos Sims más realistas, con una psicología más compleja y parecida a la nuestra.

COMMAND & CONQUER

- Estudio/Compañía: Victory Games / Electronic Arts
- Distribuidor: Electronic Arts
- Lanzamiento: 2013

La saga «Command & Conquer» regresará antes de que termine el año con la secuela de «Generals». Pero no se llamará «Generals 2», sino simplemente «Command & Conquer». Será un free2play con la particularidad de que, además del multijugador, también tendrá campaña. La calidad gráfica la pone Frostbite 3, el motor utilizado en «Battlefield 4».

INFOMANÍA
- Estilo: **Acción en tiempo real**
- Temática: **Guerra futurista**
- **www.commandandconquer.com**



STARCRAFT II LEGACY OF THE VOID

- Estudio/Compañía: Blizzard Entertainment
- Distribuidor: Activision Blizzard
- Lanzamiento: Por determinar

De la tercera parte que cerrará la trilogía de «StarCraft II» se saben dos cosas: que se llamará «Legacy of the Void» y que la campaña estará protagonizada por los Protoss. Todo lo demás son especulaciones y, dado el hermetismo habitual de Blizzard, es probable que no sepamos nada hasta unos pocos meses antes del lanzamiento, sin fecha prevista.

INFOMANÍA
- Estilo: **Acción en tiempo real**
- Temática: **Guerra intergaláctica**
- **eu.battle.net/sc2**



MEN OF WAR ASSAULT SQUAD 2

- Estudio/Compañía: DigitalMindSoft / 1C Company
- Distribuidor: Por determinar
- Lanzamiento: 2013

Si los plazos se cumplen, antes de 2014 saldrá «Men of War Assault Squad 2», continuación de uno de los mejores juegos de estrategia bélica de los últimos tiempos. La ambientación será la misma, la Segunda Guerra Mundial, pero con muchas novedades: nueva campaña, mejores gráficos, más protagonismo para los tanques y multijugador de hasta 8v8.

INFOMANÍA
- Estilo: **Acción en tiempo real**
- Temática: **Segunda Guerra Mundial**
- **www.menofwargame.com**



Y ADEMÁS...

El horizonte se presenta lleno de juegos de estrategia muy prometedores. Hay un poco de todo: secuelas de grandes sagas, franquicias que se pasan al estilo online masivo, remakes de clásicos imperecederos y hasta el retorno de un gurú del género como Peter Molyneux.

TROPICO 5



Haemimont y Kalypso llevan ya un año trabajando en la quinta entrega de su simulador de repúblicas bananeras. La fórmula de «Tropico 5» será la de siempre: subyugar a una nación caribeña bajo un régimen político totalitario.

TOTAL WAR ARENA



Hace unos meses aprovechamos la presentación de «Rome II» para interrogar a la gente de The Creative Assembly sobre «Total War Arena», pero no hubo manera de sacarles ni una palabra. Sólo se sabe que será un MOBA.

SATELLITE REIGN



Previsto para finales de 2014, «Satellite Reign» se presenta como el heredero espiritual del clásico «Syndicate» de Bullfrog. Controlaremos en tiempo real a un grupo de cuatro agentes en un mundo futurista de estilo cyberpunk.

GODUS



La última creación de Peter Molyneux es «Godus», un juego en la línea de sus obras más célebres: «Populous» y «Black & White». Nuestra misión será ponernos en el papel de un dios que decide sobre la vida de un pueblo. Saldrá en 2014.



5 factores tecnológicos clave en la evolución del videojuego

Una mirada al futuro

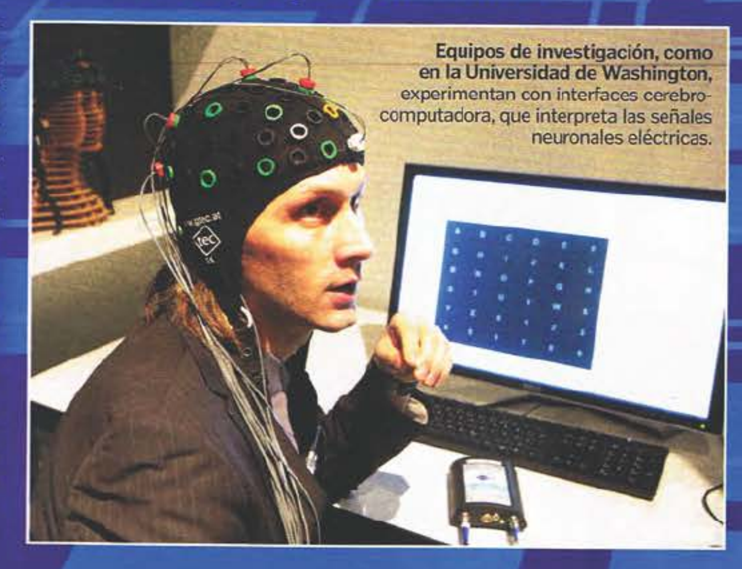
¿Qué tecnologías están determinando el futuro de los videojuegos? ¿Cómo será la interacción entre los usuarios y sus dispositivos? ¡Descubre cómo será la tecnología de los juegos del futuro!

En este Taller planteamos cinco factores tecnológicos claves en la evolución del videojuego. Cada vez estamos más acostumbrados al uso de múltiples dispositivos y múltiples pantallas, la televisión, el teléfono inteligente, la tablet, etc. creando nuevas experiencias y alargando la experiencia de juego.

En las siguientes líneas analizaremos cinco factores tecnológicos que están marcando tendencia y que pueden generar una verdadera revolución en el desarrollo.

1. Interacción hombre-máquina

Las diferentes tecnologías relacionadas con la interacción hombre-máquina están proporcionando nuevas perspectivas también en el ámbito de la experiencia de juego. Ya hemos presenciado un cambio radical en la forma de interactuar con las consolas gracias a la proliferación de mandos inalámbricos con sensores inerciales y a los sistemas de reconocimiento de gestos como Kinect. Sin embargo, esto es sólo el principio, ya que existen tecnologías aún más avanzadas basadas en la interacción hombre-máquina. Un ejemplo son los interfaces máquina-cerebro como el NIA de OCZ o los sistemas de Neurosky y Emotiv. Ya existen dispositivos inalámbricos que se colocan en la cabeza, registran las ondas cerebrales y las



Equipos de investigación, como en la Universidad de Washington, experimentan con interfaces cerebro-computadora, que interpreta las señales neuronales eléctricas.

GOOGLE GLASS: REVOLUCIÓN DE LA EXPERIENCIA DE JUEGO

Según los expertos, este tipo de gafas inteligentes supondrán una revolución que transformará la experiencia de juego basada en realidad aumentada. La frontera entre el mundo real y el mundo digital será cada vez más difusa, de forma que también el ámbito de juego esté mucho más integrado con el entorno real del jugador, lo que le dará un realismo nunca antes experimentado. Un ejemplo de esto sería la app Minecraft Reality, que permite al usuario colocar sus creaciones de «Minecraft» en el mundo real usando coordenadas GPS. También en el dominio de los shooters, los jugadores más exigentes podrán encontrar nuevas experiencias combinando juegos en primera persona con realidad aumentada. Por ejemplo, el proyecto «ShootAR», ya combina la experiencia de un juego de acción bélica con realidad aumentada. Aunque ahora esto se hace mediante un teléfono inteligente, pero el mismo tipo de tecnología se podría integrar fácilmente en dispositivos como Google Glass, que harían la experiencia mucho más natural. Con estas aplicaciones el jugador usa el mundo real como mapa y los monstruos o enemigos virtuales aparecen como si realmente estuvieran ahí.

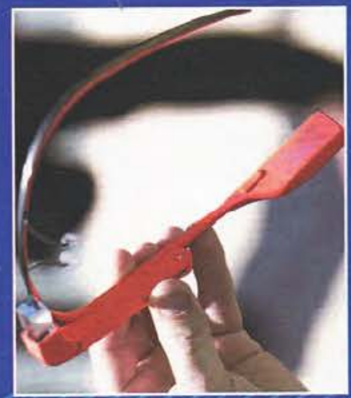
Muchos se preguntan si Glass será la próxima gran plataforma de videojuegos. Ya hay juegos MMO en desarrollo para Google Glasses como el prometedor «Swarm». De momento, puedes hacerte una idea de qué ofrecen en la web oficial: **www.google.com/glass/start/**



¿Te imaginas el potencial de visualizar imágenes sobreimpresionadas, conectado y en tiempo real mientras caminas? ¿Las Google Glass son el futuro?







Las Glass de Google pueden ser el paso definitivo hacia la realidad aumentada. Factores como la conexión, la capacidad de proceso y el diseño serán determinantes.

traducen en un flujo de datos que se puede usar, entre otras cosas, para el control de un personaje de videojuego. Puedes ver un ejemplo en **www.emotiv.com**. Este tipo de tecnologías pueden desarrollarse hasta límites en los que no sólo se conecta directamente el sistema nervioso del jugador al videojuego, sino que también se desarrollan interfaces cerebro-cerebro, que se podrían usar para poner en comunicación directa los sistemas nerviosos de varios jugadores. Aunque es un campo controvertido cuya evolución es difícil de prever, en general, las tecnologías que permiten enviar información directamente desde un cerebro a otro se podrían aplicar en juegos multijugador en la que los jugadores humanos podrían coordinarse literalmente mediante el pensamiento.

El sistema de interfaz neuronal portátil Emotiv Electro-Encephalogram (EEG) de Emotiv cuenta con 14 canales de señales neuronales y sensores de posicionamiento 3D.

Otro tipo de interfaces menos "invasivos" son los dispositivos que se llevan puestos en el propio cuerpo del jugador, al igual que la ropa o los complementos habituales como relojes o gafas. Un ejemplo paradigmático es el de las Google Glasses, que permiten interactuar de forma natural con un sinfín de aplicaciones que se integran con tu entorno. En el ámbito de los videojuegos, donde se suele buscar una experiencia inmersiva para el usuario, contar con este tipo de nuevos dispositivos también es muy interesante, ya que proporciona un medio más natural para construir experiencias de realidad aumentada. Contar con una pantalla personal que se integre en el propio campo de visión parece la evolución natural también en el dominio de los videojuegos.



La realidad aumentada está presente en juegos que combinan el uso de la cámara, el posicionamiento y pantalla de los smartphones, como «ShootAR».

2. Cloud Gaming

La proliferación de dispositivos ubicuos y su integración en el mundo de los videojuegos está dando lugar al desarrollo de tecnologías de cloud gaming, otra gran tendencia que puede cambiar el modo en el que entendemos las plataformas de juego. La evolución hacia el cloud computing ha redefinido el panorama de las aplicaciones informáticas y esto pronto se propagará los videojuegos. En un entor-

CLOUD GAMING: GAIKAI LLEGARÁ EN 2014

Como ya te contamos en el informe "Juegos en la Nube" en MM 217, Gaikai es un servicio de Cloud Gaming que permite jugar desde una página web o cualquier dispositivo que esté conectado a la red. La compañía Gaikai, que había establecido acuerdos múltiples desarrolladores y con los fabricantes LG y Samsumg ha sido recientemente adquirida por Sony por la cifra de 380 millones de dólares para su PlayStation 4, siguiendo la estrategia de crear su propio servicio de juegos en la nube.

Gaikai como servicio en nube puede insertarse en cualquier microsite, televisión o dispositivo móvil y ya es famoso por sus juegos en Facebook. El modelo de negocio se basa en que el usuario pruebe la demo y si el jugador quiere comprar el juego tiene diferentes opciones: distribuidor local, tienda online o continuar con el streaming. En 2014 Gaikai estará disponible para PS4 en América del Norte y posteriormente iniciará su despliegue en Europa.



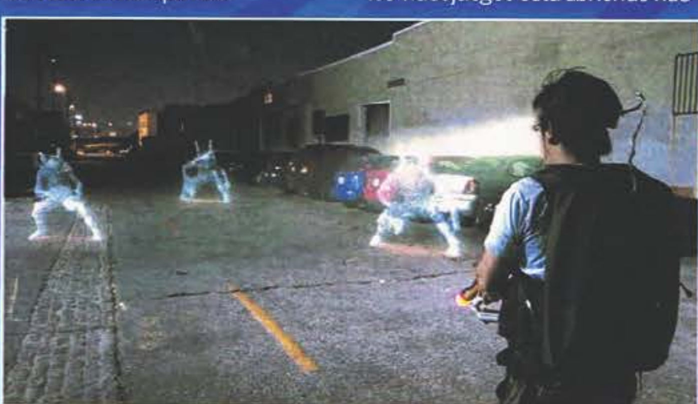


Los distintos servicios de Cloud Gaming empiezan a tomar posiciones. ¿Cuanto tardaremos en jugar en la nube desde nuestras teles?



La conexión y la capacidad de procesamiento masivo y remoto como GRID de Nvidia para los gráficos, determinarán la llegada del juego en la nube.

no en el que tenemos cada vez más dispositivos siempre conectados y la potencia de cálculo se encuentra en servidores en la nube, lo lógico es que también los juegos se desplieguen como servicios de red a los que nos podemos suscribir y disfrutar en tiempo real.



Sistemas portátiles como el de las Google Glass podrán permitir integrar la ficción de un videojuego en la realidad cotidiana que te rodea, allá donde estés.

Con una historia todavía corta, la compra de Gaikai por parte de Sony, el lanzamiento de la plataforma de código abierto "Gaming Anywhere" o los nuevos desarrollos de AMD (Radeon Sky) y Nvidia (GRID), muestran que el sector de los videojuegos está abriendo nuevas vías de negocio que en un futuro amenazarán al viejo modelo de discos ópticos para videoconsola.

3. Multidispositivo y cross-play

Si juegos en la nube restan relevancia a la potencia de proceso de una plataforma local, la experiencia de juego podrá ser multidispositivo haciendo posible el concepto: Anytime, Anywhere, Any Device. Es decir, jugar en cualquier momento y lugar con cualquier dispositivo.

En cuanto al "cross-play" –capacidad de extender la experiencia de juego en diferentes dispositivos conectados– es una de las tendencias tecnológicas y de consumo con mayor proyección de futuro. En este ámbito, basándose aún en las plataformas actuales, ya se han dado pasos con tecnologías como las de Xbox SmartGlass, que convierte tu teléfono móvil o tableta en una segunda pantalla que interactúa con la Xbox 360 y permite que los dispositivos y televisor estén conectados. Por su parte, Wii U ofrece una nueva forma de jugar, pudiendo emplear el mando como una consola portátil. También en PC están apareciendo sistemas que combinan aplicaciones en dispositivos como tabletas y smartphones. Por ahora, esta funcionalidad está limitada al ámbito del hogar, pero su potencial con la combinación del juego en la nube puede llegar muy lejos y está por explorar.

4. Motores de juego de nueva generación

Las tecnologías de entornos 3D como Frostbite 3, Unreal Engine 4 o CryEngine 3 están permitiendo niveles de realismo visual inimaginables hasta hace poco, gráficos que hacen que nos preguntemos si lo que estamos viendo es una crea-

CROSS-PLAY: INTEGRACIÓN DE TABLETS Y SMARTPHONES

La aplicación SmartGlass de Xbox desarrollada por Microsoft permite la integración de la experiencia de juego en tablets y pantallas. De esta manera se convierte en un complemento del juego en el que poder integrar elementos del videojuego como pueden ser armas o mapas. Pero también se convierte en un gestor de contenidos en streaming, para gestionar listas de contenido y la reproducción desde la pantalla de la tablet. El acceso a redes sociales para comentar los contenidos es otra de las opciones.



El sistema Xbox SmartGlass de Microsoft permite sacar partido de su teléfono o tablet dirigiéndose a juegos y toda clase de contenidos multimedia.



Con los smartphones llegaron las primeras apps para juegos... Hoy, algunos periféricos como el teclado Power Grid de Roccat contemplan la integración total de estos dispositivos. Las funciones son cada vez más ingeniosas.

EL EXPERTO



Raúl Arrabales Moreno

› La realización de este Taller ha estado a cargo de Raúl Arrabales Moreno, **Responsable del Área de Ingeniería de U-tad.** Además es profesor en el Grado en Ingeniería en desarrollo de contenidos digitales y en el programa de Experto en Big data del Centro Universitario pionero en titulaciones para la economía digital.

› **Es Ingeniero en Informática, Doctor en Inteligencia Artificial y MBA.** Ha publicado más de 40 trabajos internacionales sobre Conciencia Artificial y Robótica Cognitiva.

› Colabora en diversos proyectos de investigación relacionados con la Inteligencia Artificial. En este ámbito, Arrabales ha destacado como **ganador de la competición internacional 2K BotPrize** en 2010.

ción digital generada artificialmente o si se trata de imagen real.

Sin embargo, a pesar del avance que suponen estas tecnologías, resulta incluso más relevante la aparición de tecnologías como la de Unity 4, uno de los motores más demandados para el desarrollo en plataformas móviles, debido a su fácil manejo. Recientes juegos como «Bad Piggies», «The Room», «Castle Warriors» o «Revensword» son algunos de los ejemplos en los que se ha utilizado Unity en su desarrollo. Sin embargo, el factor clave es su bajo coste. Está permitiendo que el desarrollo indie se vea beneficiado y pueda estar a la altura de las grandes desarrolladoras. Los videojuegos indies están haciendo frente a los grandes desarrollos multimillonarios y motores como Unity están abriendo todo un mundo de nuevos productos comerciales para un público cada vez más amplio.

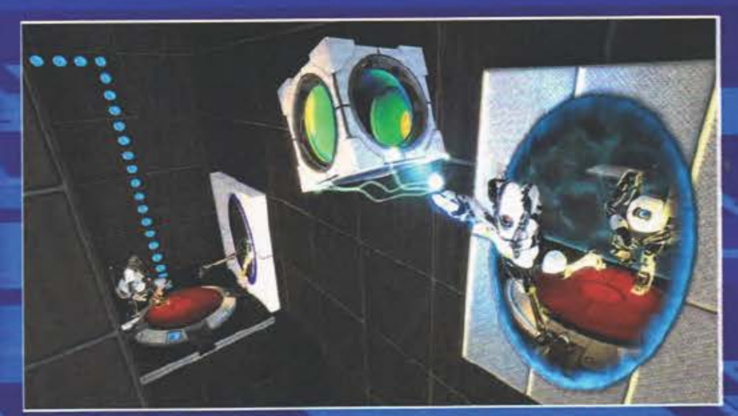


El sistema Oculus Rift nos acerca la antaño utópica "realidad virtual" a los videojuegos, en 3D estereoscópico, en HD y con un nivel de inmersión inédito.

5. Sistemas de inmersión audiovisual

Finalmente, el de la inmersión es uno de los aspectos con mayor potencial de progresión para los próximos años. Más que la sustitución de las pantallas convencionales, parece que cada vez será más habitual el uso complementario de nuevas tecnologías. Hemos visto ya el impacto de las imágenes 3D estereoscópicas, pero ¿y si pudiéramos prescindir de las gafas 3D para percibir un entorno con profundidad y volumen? Sin duda, es el siguiente paso. Por otra parte, sistemas de inmersión como Oculus Rift –con un creciente apoyo por parte de los desarrolladores– auguran una nueva experiencia de inmersión total.

Lo que está claro es que la nueva era en los videojuegos está a la vuelta de la esquina y estamos en primera fila para vivirlo. **R.A.M.**



La interacción mediante movimientos nos permite un control más intuitivo, directo y realista. En PC puedes "moverte" en «Portal 2» con el sistema Razer Hydra.



zona micromanía

¡Bienvenidos al espacio de los que compartimos Micromanía! Participad y planteadnos cuestiones sobre la revista y la actualidad.

Después de pasar la época estival, con la que siempre afrontamos alguna ausencia, volvemos a estar en la brecha con la intención de intensificar nuestra presencia en la redes sociales y, por supuesto, con la generación de contenidos que os resulten interesantes en Micromania. es, y que nos permitan diferenciarnos de otros portales... Pronto podréis apreciar novedades, así que no dejéis de visitarnos y de realizar comentarios en las distintas secciones, siempre muy apreciados.
Con respecto a la revista, buscamos conseguir más presencia y exploramos nuevas posibilidades y formatos. Son muchos los frentes y pocas las novedades que podemos ofreceros, pero llegarán... Nos vemos como siempre, en **facebook.com/revistamicromania**

ÍNDICE DE COMUNIDADES

EL JUEGO DEL MES
TOTAL WAR ROME II



De nuevo un «Total War» conquista la redacción de Micromanía. The Creative Assembly ha renovado su «Rome» con la misma fórmula que lleva empleando hace años: batallas en tiempo real y una amplia campaña por turnos. Esta entrega reúne nuevas opciones, una jugabilidad muy bien afinada, mejor diseño y una tecnología puesta al día. «Total War: Rome II» es de nuevo épico.

EN FACEBOOK

facebook

Me gusta · Comentar · Compartir



Manuearl J Hickey: Muy buen número. El reportaje comparativo de "Indies" y el Taller han quedado fantásticos. Y además el ticket de descuento de «Rome II» me será útil muy pronto.
31 de agosto a la(s) 21:03



Telmo Fernández Era previsible que el juego "de regalo" en Micromanía fuera un mes más de estrategia. [...] No estaría mal cambiar en próximos juegos. Cansa ya [...] al menos para quienes la estrategia no es nuestro género preferido.
31 de agosto a la(s) 4:21 · 4



Albert Bellera Vila: Yo también prefiero [juegos de regalo] en formato físico, aunque se incremente 1 o 2 € el precio de la revista.
2 de septiembre a la(s) 14:36 · 2



Alejandro Jaime: ¡¡Me ha encantado el Taller este mes [...] todo un acierto esa sección!! Y los juegos, no llueve a gusto de todos, ¡pero por lo menos nos dan algo! ¡Jugad y disfrutad!



Micromanía: El juego de regalo siempre suscita opiniones encontradas, pero procuraremos alternar más los géneros cuando sea posible. Respecto al formato físico, el problema no es tanto el precio, si no que existan unidades suficientes para cubrir la tirada. Y con el Taller y las comparativas, pues seguiremos buscando temas interesantes. ¡Muchas gracias!

MICROENCUESTA

LA GUERRA DE LA ACCIÓN BÉLICA EN 2013

El fútbol, los MMO y la velocidad han dado lugar a grandes pugnas entre franquicias, pero en 2013, el duelo más enconado enfrentará a los grandes esperados de la acción bélica: «Battlefield 4» y «Call of Duty: Ghosts». ¿Qué título conseguirá imponerse? ¿Por cuál apuestas tú?



1. El duelo será muy disputado. No creo que haya un claro vencedor. Ambas franquicias están en una guerra de desgaste y ésta sólo será una batalla más, pero no decisiva.
2. La aparición de las consolas de nueva generación hace la batalla muy interesante... Pero creo que el duelo decisivo será en PC que es una plataforma actual pero que no limita el potencial máximo de lo que puedan dar de sí.
3. No creo que compitan más entre sí que con el resto de juegos del panorama. A fin de cuentas, el poder adquisitivo de los jugadores es limitado.
4. Los jugadores tienen más curiosidad por lo que se ha mostrado de «Battlefield 4».
5. «Call of Duty: Ghosts» pertenece a una franquicia menos irregular y más asentada.

No dejéis de participar eligiendo alguna de estas opciones o aportando las vuestras propias

ACTUALIDAD / DESCARGAS «BETRAYER»

ASÍ ES EL MUNDO DE BETRAYER

El mes pasado descubrimos «Betrayer» en Primeras Imágenes y el primer capítulo de este original proyecto ya está disponible



Deberemos resolver el misterio de **la desaparición de un grupo de colonos** establecidos en la América del siglo XVII.



Los diseñadores han optado por un estilo visual único que emplea el blanco y negro en alto contraste.

Con el fin de conseguir una total libertad creativa, muchos desarrolladores suelen abandonar sus compañías de origen para reunirse en nuevos estudios. Así es como nace Blackpowder Games, un estudio fundado por antiguos miembros de Monolith Productions que han participado en el el desarrollo de títulos como «No One Lives Forever» y «F.E.A.R.». El primer título de Blackpowder Games, este «Betrayer», está ya disponible con acceso anticipado en Steam.

«Betrayer» es un juego de acción en primera persona que nos traslada a principios del siglo XVII, a una colonia del Nuevo Mundo. Nuestro protagonista viaja desde Inglaterra a la costa de Virginia para empezar una nueva vida. Pero en lugar de encontrar una colonia próspera, descubre un pueblo abandonado y fantasmal.

¿Qué ha pasado aquí?

«Betrayer» te desafía a descubrir cual es el origen de la catástrofe que parece haber arruinado la colonia, despojándola de vida y color. Precisamente, esa "falta" de color, es un elemento fundamental y distintivo en el diseño del juego y también un elemento narrativo nada caprichoso en la historia. Pronto te encuentras con una enigmática dama vestida de rojo que te guía desde la distancia. ¿Quién es ella y por qué quiere yudarte?

Sólo es el principio

Envuelto en una atmósfera de misterio, irás recopilando pistas para reconstruir la historia de lo sucedido, buscar supervivientes y, tal vez, restaurar la prosperidad de la colonia. Pero medida que avances, te toparás con serias amenazas, colonos de algún modo desquiciados que te atacarán ferozmente y tendrás que defenderte con lo que vayas encontrando, armas de época como mosquetes, arcos, ballestas y hachas.

Puedes jugar ya la primera parte del interesante «Betrayer» por 13,99 € a la espera de la aparición de nuevos capítulos ¿Merecerá la pena? Lo encontrarás en **store.steampowered.com**

¡EXTRAS!

TORRETAS "DECO" PARA VIGILARTE

COMPRAS MERCHANDISING «PORTAL 2»

Si quieres decorar tu casa con una de las torretas de «Portal 2», no puedes perderte los nuevos modelos salieron a la venta con motivo de la Comic-Con. Hay distintas variantes que reproducen fielmente las torretas centinelas de Aperture Science del juego. Miden unos 9 cm de altura, tienen luces LED y dicen varias frases -sacadas de «Portal 2», en Inglés- solo con pulsar un botón. Su precio, unos 35 €.

Lo encontrarás en: www.amazon.com La estándar en vistoenpantalla.com

CONNOR EN ACCIÓN

COMPRAS FIGURA DE «A.C.III»

Si deseas tener recuerdo de tu paso por «Assassin's Creed III», no debes dejar pasar esta espectacular estatua que representa a Connor preparado para la acción, con un tomahawk en una mano y una hoja oculta saliendo de la manga en la otra. La figura mide unos 25 cm de altura, se ha fabricado en plástico duro y está a la venta por 39,99 €.

Lo encontrarás en: shop.ubi.com

MODS EN DESCARGA

REGRESO A «FAR CRY»



¿Guardas un buen recuerdo del «Far Cry» original y te gustaría volver a visitarlo? Pues entonces, prueba el mod "Far Cry Remake", que permite recrear la isla del juego original con el motor de «Far Cry 3». Solo incluye las zonas para jugar en modo entrenamiento y Fort and Pier, no las misiones de la campaña, pero sigue siendo una gozada pasear aquellas islas.

www.moddb.com/mods/far-cry-remake-in-far-cry-3-map-editor

ATAQUE ZOMBIE EN «COD MODERN WARFARE»



"Return of Zombie Ops" es un mod para «Call of Duty 4: Modern Warfare» que combina los modos zombi de «World at War» y «Black Ops» con el modo de supervivencia de «Modern Warfare 3» para crear un modo de ataque zombi mucho más completo. La modificación incluye además un amplio arsenal de armas, la posibilidad de personalizar tu personaje y diferentes modos de juego.

www.moddb.com/mods/rozo-return-of-zombie-ops

MAX CAMBIA DE CAMISA



"Beta Tropical Max Payne" es un curioso mod para «Max Payne 3» que nos permite cambiar el vestuario del protagonista del juego por la camisa hawaiana roja que pudimos ver en algunas de las pantallas anteriores al lanzamiento oficial del juego. La sustitución se producirá tanto en la campaña como en los modos multijugador, aunque no aparecerá en las escenas cinemáticas.

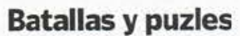
www.moddb.com/mods/beta-tropical-max

ACTUALIDAD / DESCARGAS » «WORMS CLAN WARS»

LOS GUSANOS LOCOS VUELVEN A LA CARGA

«Worms Clan Wars» apuesta por potenciar la interacción social y la creación de contenido de comunidad en Steam Workshop

Todos los años Team 17 lanza un nuevo «Worms». A veces toca que sea un poco tontorrón, y a veces es una entrega que merece la pena. El de este año, «Worms Clan Wars», merece la pena. Se trata de una evolución de «Revolution», con la misma estética de modelos 3D en escenarios planos, pero con un montón de novedades y opciones sociales.



Batallas y puzles

La campaña individual ha cambiado mucho. Consiste en 25 misiones que, más que ofrecer estrategia por turnos, están a caballo entre las plataformas y los puzles. No es lo que cabía esperar, pero es divertido. Sobre todo gracias a los nuevos objetos con física, tales como ascensores, trampillas



Cojín pedorretas, bombardero bovino, mono con alas y así, hasta 10 nuevas armas.

y puertas giratorias, que se vienen a sumar al agua con dinámica de fluidos que se introdujo en «Revolution».

La comunidad al poder

Respecto al multijugador, que tradicionalmente es lo más atractivo de esta franquicia, es el más completo hasta la fecha. Incluye hotseat, por supuesto, y en el online, aparte de las partidas casuales, destaca el modo que da nombre al juego: Clan Wars, donde hay montones de torneos y estadísticas, y donde la interacción social no termina ni cuando sales del juego, ya que mediante la aplicación «Worm Companion», disponible para Android e iOS, puedes estar en contacto permanente con tus compañeros de batalla.

La guinda del pastel es la integración con Steam Workshop para el desarrollo de contenido por parte de la comunidad. Se puede hacer de todo: crear bancos de sonido, escenarios, importar objetos y texturas en 3D. O sea, toneladas de contenido gratuito. «Worms Clan Wars» ya está disponible en Steam por 22,99 €. Más información en **www.team17.com**



La física introduce elementos estratégicos interesantes. Más eficaz que ir a por el enemigo puede ser esperar a que se suba al ascensor y cortarle los cables.

¡SIGUE JUGANDO!

MÁS CONTENIDO PARA «TRÓPICO 4»



Este verano Haemimont y Kalypso han lanzado dos paquetes de contenido para «Trópico 4», ambos por 3,99 €. Con «Propaganda!» añade al juego varios elementos relacionados con la propaganda, tales como un edificio y una misión: La Competición de Propaganda Comunista. El otro paquete es «Voodoo», que introduce cosas de brujería. Ten en cuenta, y esto es muy importante, que estos DLCs son compatibles con la versión del juego distribuida por Steam, pero no con la edición física de FX.

» **store.steampowered.com (Tropico 4)**

DLC GRATIS EN «WARGAME: AIRLAND BATTLE»



Los chicos de Eugen Systems siguen con su estupenda política de lanzar contenido descargable gratuito como hicieron con «Wargame: European Escalation». Ahora, a «Wargame: Airland Battle» le toca el DLC «Vox Populi». Sus principales atractivos son un renovado modo Conquista para jugar acompañado o en solitario, la posibilidad de acometer la campaña en cooperativo, 5 mapas para el multijugador y 24 unidades nuevas, entre las que hay de todo: aviones, helicópteros, tanques, infantería.

» **store.steampowered.com/app/245660**

¡EXTRAS!

LA ÓPERA PRIMA DE DARTHMOD

» ACTUALIDAD » «ULTIMATE GENERAL: GETTYSBURG»



DarthMod, famoso por sus mods de la saga «Total War», está trabajando en su primer videojuego: «Ultimate General: Gettysburg». Estará ambientado en la Guerra Civil de los Estados Unidos. **Dado el talento que DarthMod ha demostrado tener en lo que a** juegos de estrategia se refiere, conviene seguirla la pista.

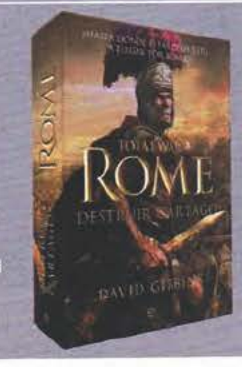
Más información: www.ultimategeneral.com

PRIMERA NOVELA DE «TOTAL WAR ROME»

» COMPRAS » TOTAL WAR ROME: DESTRUIR CARTAGO

El lanzamiento de «Total War Rome II» llega acompañado de la primera de las cuatro novelas oficiales previstas. Ésta se titula "Destruir Cartago", y es obra del arqueólogo y escritor David Gibbins. La hemos leído en su versión inglesa, y la verdad es que es muy entretenida, porque tiene un poco de todo: amor, intrigas, violencia y un retrato de la vida en la Antigua Roma. La edición en Castellano la edita en nuestro país La Esfera de Los Libros, un sello que, por cierto, tiene en su catálogo novelas basadas en «Battlefield 3», «Hitman» y «Assassin's Creed». Destruir Cartago cuesta unos 20 € en Amazon y Fnac.

Más información: www.esferalibros.com



ACTUALIDAD ▸ LANZAMIENTO DE «AIR CONFLICTS VIETNAM»

LA GUERRA EN LOS CIELOS DE VIETNAM

Los estudios de Bit Composer amplían su serie «Air Conflicts» a la Guerra de Vietnam en batallas con cazas y helicópteros



«Air Conflicts: Vietnam» te permite pilotar cazas "raros" de los Century Series como el Republic F-105 Thunderchief.

En plena Guerra Fría, el estallido de la Guerra de Vietnam supuso el choque del aéreo entre las superpotencias de la época, los EE.UU. y la URSS. Es decir, los McDonnel, Lockheed y Republic contra los MiG y Sukhoi entre otros. 20 de esos aparatos norteamericanos están reproducidos en «Air Conflicts: Vietnam», un juego a medio camino entre la simulación y el arcade, con interesantes detalles históricos y opciones tácticas.

Piloto con nombre propio

Eres Joe Thompson, un piloto estadounidense destinado a Vietnam cuando comienzan las hostilidades. La campaña sigue un hilo argumental que te llevará a pilotar cazas y helicópteros en misiones muy diversas que van desde el combate aéreo en cazas supersónicos hasta incursiones en territorio enemigo pilotando helicópteros. Badland Games lanza el juego en España con un mejor precio que la versión de descarga en Steam 19.95 €. Más detalles en **badlandgames.com**



El juego también nos reta con misiones especiales de apoyo y rescate en helicóptero.

¡EN DESCARGA!

«DCS: UH-1H» DESPEGA



Coincidiendo con el lanzamiento de «DCS: World» en Steam, Eagle Dynamics ya nos ofrece el acceso anticipado de su simulador del UH-1H Huey. Pilotar el veterano chopper cuesta 35 €.

▸ **store.steampowered.com**

«EUROPE 1944» DE OLEG



El famoso Oleg Maddox, diseñador de la serie «IL2 Sturmovik», acaba de abordar un nuevo proyecto para el entorno de simulación «DCS World». El proyecto busca financiación en Kickstarter.

▸ **www.kickstarter.com**

AVENTURA

ACTUALIDAD ▸ «TESLA EFFECT: A TEX MURPHY ADVENTURE»

DETECTIVE POSTAPOCALÍPTICO

¿Conoces a "Tex Murphy"? Es el protagonista de una serie de videoaventuras que se remontan a 1989... ¡Y está de vuelta!

De nuevo, gracias a KickStarter una serie clásica de las aventuras vuelve a la vida. En esta ocasión se trata de «Tesla Effect», el nuevo caso del detective Tex Murphy, un saga de películas interactivas de gran éxito en su día, con títulos aún recordados como «Under a Killing Moon». Tras financiarse exitosamente a través de los fans, la compañía Atlus afronta la recta final del proyecto.

Salto al año 2050

Estamos en un San Francisco postapocalíptico plagado de mutantes, tras la Tercera Guerra Mundial. Tex Murphy aún vive en su apartamento sobre el Hotel Ritz, a punto de enfrentarse a un enigmático caso, que está relacionado con el inventor Nicola Tesla.

Manteniendo la tradición, «Tesla Effect» será una película interactiva con actores reales y libertad de exploración de los escenarios. Saldrá a principios de 2014, pero puedes ver vídeos del rodaje en la web oficial de juego: **www.texmurphy.com**



Toda la aventura está rodada con actores reales que se sobreponen a los fondos generados por ordenador.

EN LA RED

LA PUERTA TRASERA

Puede que te parezca un juego de rol japonés de la época de los 16 bit, pero «BackDoor Door 1: The Call» en realidad es una aventura gratuita en donde debes escapar de una casa... en la Luna. ¿Cómo volverás a la Tierra?

▸ **jayisgames.com/games/backdoor---door-1/**

ACTIVIDAD PARANORMAL



Si te atraen juegos como «Amnesia» y «Outlast» prepárate para sentir más terror en «Paranormal». Se lanza el 19 de octubre en Steam por 8,99 € tras superar su paso por Greenlight.

▸ **store.steampowered.com**

ACTUALIDAD » «DIABLO III: REAPER OF SOULS»

EL ÁNGEL CAÍDO REGRESA AL SANTUARIO

Desciende con nosotros a las catacumbas del Santuario para descubrir que Malthael, el Ángel de la Muerte, ha regresado

A finales del pasado Agosto, en la última edición de la Gamescom de Colonia, Blizzard reveló una noticia estupenda para todos los fans de «Diablo»... Pero nefasta para nuestros personajes que habitan sus escenarios. Se trata del anuncio de una expansión para «Diablo III» que lleva por título «Reaper of Souls», que marca el comienzo de un nuevo y aterrador capítulo en la guerra que asola el reino mortal de Santuario.

Diablo ha sido derrotado

Pero el alborozo que cabía esperar tras la victoria dura muy poco para los habitantes de Santuario. Un nuevo enemigo asalta el reino con las peores intenciones y un poder descomunal... Un momento, ¿nuevo?

A los seguidores de la saga no les costará reconocer a Malthael, el Arcángel de la Sabiduría caído que desapareció de Santuario tras los acontecimientos narrados en la expansión «Lord of Destruction» de «Diablo II». Este viejo conocido reaparece en «Reaper of Souls» haciéndose llamar el Ángel de la Muerte. Tras hacerse con una poderosa reliquia, amenaza con llevar a cabo lo que Diablo no logró, pero de un modo aún más siniestro y malvado, segando las almas de Santuario. ¡Hay que detenerlo!



La expansión añadirá dos nuevos desafíos y un buen puñado de hechizos y poderes.



«Reaper of Souls» continúa la historia en la ciudad de Westmarch y las salas profanadas de la Fortaleza del Pandemónium en el Acto V.

Una cruzada contra el Mal

Afortunadamente, un nuevo héroe llega para sumarse a nuestra causa y derrotar a Malthael, un cruzado.

El cruzado es la nueva clase jugable y protagonista de esta expansión. Cuenta con una pesada, armas poderosas y magia de batalla, adoptando el papel de "tanques". Con su ayuda, «Reaper of Souls» nos permitirá llegar a nivel 70 y explorar nuevos entornos aleatorios. En la Blizzcon habrá más detalles.

www.diablo3.com/reaperofsouls



¡EXTRAS!

MIGHT & MAGIC X LEGACY DELUXE EDITION

DESCARGAS » NUEVO PACK DE «MIGHT & MAGIC X»



La nueva entrega «Might & Magic» llega con una edición muy completa ya disponible en precompra tanto en formato digital como en físico. Cuenta con acceso al primer DLC, la banda sonora y la cuarta entrega de la saga entre otras muchas cosas. Su precio es de 29,99 €.

Disponible en shop.ubi.com

LA LONGBOARD DE LOS N7

COMPRAS » TABLA SKATE DE «MASS EFFECT»

Hace un par de meses mencionamos aquí la tabla de «Skyrim». Ahora la que nos llega, es la **Normandy LB-1 Longboard Deck**... Bueno, que nos llega es un decir porque va a estar difícil hacerse con ella. Se trata de una edición limitada de sólo 200 unidades, fabricada por Never Summer Industries. Su precio es de 130 dólares y aún está disponible en la tienda online Oficial Gear de EA.

Lo encontrarás en gear.ea.com

MINIROL EN DESCARGA

ROL DE LOS 90 EN «THUNDERSCAPE»



Si te van los juegos de rol clásico, ya sea por nostalgia o curiosidad, deberías echarle un vistazo a «Thunderscape», un título de 1995 que vuelve a ponerse en la tienda de GoG por 5,99 $. Es un juego de mazmorras en primera persona de la más rancia tradición rolera, con ocho razas y once clases. El inconveniente es que está en Inglés.

» **www.gog.com/game/thunderscape**

«DELVER», PARA LOS AMANTES DEL PIXEL



Hace un par de décadas, era imposible recorrer las mazmorras de un juego de rol sin dejar de ver sprites y texturas pixeladas... Ahora, muchos piensan que aquello tenía su encanto y para ellos llega «Delver». Es un juego de acción y rol que podría contemporáneo del genial «Heretic» de id, pero con unos píxeles más descarados. Cuesta 6,99 €.

» **store.steampowered.com/app/249630/**

PLATAFORMAS Y ROL CON ESTILO RETRO



Todo el que disfrute con el rol más retro, debería echarle un vistazo a «Legend of Dungeon». ¿Imaginas quedar atrapado en un juego retro? Pues de eso va. Se trata de un arcade de plataformas rolero que emplea escenarios con scroll horizontal con 26 niveles que reconstruyen aleatoriamente. Admite el juego cooperativo y su calidad técnica, pese al estilo retro, está muy cuidada.

» **store.steampowered.com/app/238280/**



DESCARGAS «NBA 2K13»

LA LIGA NBA DE VERANO

El NBA Summer League se celebra en Julio, pero ningún juego había contemplado esta competición, hasta ahora.

Todos los aficionados a la NBA -y que disfrutamos los «NBA 2K»- echábamos en falta la Summer League. La competición sólo tienes diez años de existencia, pero ha encandilado a miles de seguidores en Estados Unidos. Participan la mayoría de los equipos de la NBA, pero con plantillas de jugadores con menos de tres años de experiencia, para que demuestren lo que valen ante sus entrenadores y tengan la oportunidad de ganarse un puesto como "titular" en sus respectivos equipos.

Pues bien, gracias al buen hacer de un aficionado, ahora es posible trasladar esta competición a «NBA 2K13» con solo instalar un pequeño mod. De esta forma, podremos jugar con uno de los 32 equipos que participaron en la edición de este año y demostrar lo que valen los rookies de cada uno de ellos. Se han incluido todas las canchas, los últimos fichajes, los nuevos entrenadores y mucho más. Lo tienes en: **www.nba2k.org/2013/07/nba-2k13-summer-league-2013-roster-mod.html**



Como el mod "Summer League" utiliza los datos de «NBA 2K13» sólo pesa 110 MB. Contempla, además, los "draftees", jóvenes menores de 23 años, procedentes de universidades y de otros países.

MODS EN DESCARGA

NUEVOS MARCADORES



Renueva los marcadores de «FIFA 13» descárgate el mod "FIFA 13 Scoreboard Switcher", que permite modificarlos con 30 diseños distintos. Puedes cambiarlos con solo pulsar un botón.

www.fifa-infinity.com

MEJORAS DE «PES 2014»



Si juegas «PES 2013» te puede interesar el "parche gráfico estilo PES14" de Lupkas1234. Permite añadir algunos detalles de «PES 14», como vallas publicitarias, menús, balones y varios vídeos.

www.pesoccerworld.com

VELOCIDAD

ACTUALIDAD / DESCARGAS «RIDGE RACER: DRIFTOPIA»

¡COMPITE Y RÓMPELO TODO!



Derrapes, conducción arcade y destrucción en un nuevo free2play de velocidad basado en la serie «Ridge Racer»

Deshazte de tus rivales a tortas para conseguir el mejor crono. Jugar un «Ridge Racer» gratuito ya es una gran oportunidad, pero «Driftopia» es además una estupenda trastada arcade. ¡No te lo pierdas!

Desarrollado por los estudios Bugbear Entertainment, responsables del «Ridge Racer Unbounded» de 2012, nos llega una nueva entrega de la serie en la modalidad free2play, con una tecnología gráfica mejorada y con un amplio repertorio de modos de juego que incluye carreras, drift y acción.



Ábrete paso a tortas

Si buscas una competición realista y limpia, este no es tu juego... Lo que «Driftopia» te ofrece es la velocidad arcade más vertiginosa y una descarga de adrenalina desbordante por medio de la destrucción. De hecho, es necesario arrasar las calles para abrir atajos y superar a tus rivales. Consta de una veintena de coches y 10 circuitos desde el primer día. Después, puedes ir accediendo a nuevas carreras y desafíos, y conseguir mejoras y kits de reparación. Tienes más datos en: www.ridgeracerdriftopia.com/es/

VELOCIDAD EN LA RED

«RACEROOM» AL DÍA



«RaceRoom Racing Experience» añade los circuitos de Indianapolis y Laguna Seca en su último parche, junto a 5 nuevos coches que incluyen el Mustang GT3, el Camaro GT3 y el Koenigsegg CCGT.

store.steampowered.com

GAME STOCK PARA 2013



Reiza Studios prepara «Game Stock Car 2013» para su lanzamiento inminente. Este año reproduce la competición brasileña de coches con un ciclo de tiempo de 24 horas y añade coches de los 70.

www.reizastudios.com

ACTUALIDAD ACTUALIZACIÓN 5.4 DE «WORLD OF WARCRAFT»

PANDARIA ESTRENA NUEVAS QUEST CON EL PARCHE 5.4

El desenlace de la historia del Jefe Garrosh viene acompañado de una isla con un torneo de mascotas y una legendaria.

La actualización 5.4 de «World of Warcraft» ha salido de los Reinos Públicos de Pruebas y está disponible en el juego. «El Asedio de Orgrimmar», que así se llama el nuevo parche, trae un poco de todo, como es costumbre: misiones, objetos y modificación de algunas reglas.

Hay que detener a Garrosh

La trama continúa los sucesos de la actualización 5.3, en la cual, recordemos, el Jefe de Guerra Garrosh Grito Infernal había ordenado a un ejército de goblins excavar en el Valle de la Flor Eterna en busca de un gran poder maléfico. Pues bien, sus esfuerzos han dado resultado, y Garrosh ha encontrado en una cámara secreta creada por los titanes el corazón de Y'Shaarj.

La novedad principal de «El Asedio de Orgrimmar» es una banda del mismo nombre de 3 alas y 14 jefes para jugadores de nivel máximo. La lucha comienza en el Valle de la Flor Eterna, un paraje ahora desolado por el poder demoníaco, prosigue con un asalto a las murallas de Orgrimmar y culmina con un enfrentamiento en el que hay que derrotar al propio Jefe Garrosh.

Se ha añadido también la zona de la Isla Intemporal. Ubicada al este de El Bosque de Jade, la isla carece de asignadores de misiones. Se trata, por tanto, de una zona de libre exploración para reunir monedas intemporales con las que comprar equipamiento. En la isla también puedes participar en el Torneo Celestial de combates de mascotas y acometer la misión legendaria El Juicio del Príncipe Negro.

En cuanto al futuro de «World of Warcraft», no podemos dejar de mencionar aquí el rumor de que Blizzard estaría trabajando en una gran expansión. Su nombre, supuestamente, sería «The Dark Below». No hay nada confirmado, pero también «Mists of Pandaria» fue un rumor en su día del que informamos desde estas páginas, y al final se hizo realidad. Más información en: **eu.battle.net/wow/es**





El Valle de la Flor Eterna ha sido arrasado por culpa del Jefe Garrosh. Tienes que asaltar Orgrimmar para poner fin a sus fechorías.



Además de la banda El Asedio de Orgrimmar se ha añadido la Isla Intemporal, donde hay un torneo mascotas y una legendaria.

EL PERSONAJE



Me encontrarás en el mundo futurista de «Warframe». Si quieres luchar a mi lado, ahora estoy haciendo las misiones de Júpiter, pero avanzo rápido, así que cuando leas esto a lo mejor ya estoy en Urano o Neptuno.

Soy un Tenno camaleónico. Disfruto cambiando a menudo de warframe, porque hay muchos diferentes y no quiere perderme ninguna experiencia de juego. Los últimos que he probado son Rhino y Volt. Mi favorito es Excalibur. No tiene poderes alucinantes como los de control mental o de manipulación de la electricidad, pero me gusta su equilibrio.

Mi arma principal suele ser el Braton. Pero no el MK1-Braton, ojo, que es el rifle por defecto, sino el Braton a secas, que es el bueno. De secundaria llevo una Lex: potencia pura. En cuanto al cuerpo a cuerpo, utilizo la clásica Skana, que es simple pero eficaz.

Actualmente estoy buscando guerreros con los que formar una guild para disfrutar de la auténtica acción cooperativa. La verdad es que aquí como no tengas una guild, cada cual va a lo suyo, y nadie tiende a coordinar los ataques.

¡SIGUE JUGANDO!

«PLANETSIDE 2» EN FORMATO FÍSICO

ACTUALIDAD «PLANETSIDE 2»

El éxito de «PlanetSide 2» está siendo de tal calibre, que en Sony no quieren dejar pasar la oportunidad de exprimirlo un poco más con el lanzamiento de una edición física. Dado que se trata de un free2play, la edición física justifica los 30 € que cuesta con su contenido adicional valorado en 40 €, y que consiste en 1.000 SevenCash para la tienda online, un boost de experiencia de +50% durante 7 días y unas cuantas armas, algunas de ellas exclusivas.

Lo encontrarás en: www.amazon.es



EDICIÓN ANIVERSARIO DE «EVE ONLINE»

COMPRAS «EVE: THE SECOND DECADE COLLECTOR'S EDITION»

El MMO de ciencia ficción «EVE Online» cumple diez años, y para celebrarlo en octubre sale la edición especial «EVE: The Second Decade Collector's Edition». Contendrá una nave en miniatura, el juego de tablero en el que se inspiraron los creadores de «EVE Online», un libro con la historia del desarrollo, un CD con la BSO y unas cuantas cosas más. Su precio es de 149,99 €, y ya está disponible en precompra.

Lo encontrarás en: store.eve.com



¡Vámonos de aventuras!

No importa si investigas un macabro crimen en los barrios bajos de Nueva York, exploras un reino de fantasía o intentas huir de una macabra casa encantada, Una aventura es una aventura y el mejor lugar para disfrutarlas es... ¡cualquiera!

Aunque el término "aventura" se suele usar con mucha alegría en el mundo de los videojuegos, los aficionados al PC generalmente lo empleamos para referirnos a un tipo de diseños que no admite confusión. Aun así, a veces tenemos que hablar con nuestros amigos "consoleros" y entonces tenemos que ser más claros y hablar, por ejemplo, de "aventuras gráficas". Lo llamemos como lo llamemos el caso es que este tipo de juegos estaba sufriendo un lento, pero innegable declive... hasta la aparición de las nuevas plataformas portátiles, con sus tiendas online, sus kits de desarrollo accesibles para todos y, sobre todo, sus pantallas táctiles. Porque, ¿imaginas una forma mejor de "apuntar y pulsar" que hacerlo con tu dedo en la propia escena del juego? Nosotros tampoco. El caso es que ahora mismo mismo estamos viviendo una nueva edad de oro para la aventura clásica y, para celebrarlo, aquí te traemos algunas de las mejores que puedes disfrutar en tu smartphone o tablet.

WAKING MARS iOS 



«Waking Mars» es una extraña mezcla de géneros -simulación, estrategia, plataformas...-, pero, por encima de todo, es una fascinante aventura con uno de los planteamientos más originales y mejor desarrollados de los últimos tiempos. Se trata de una fascinante historia de ciencia-ficción en la que tu personaje, un astronauta en la superficie de Marte, tiene que transformar este planeta del desierto helado que es en un vergel lleno de vida. Tendrás que investigar, explorar, experimentar y, sobre todo, pensar mucho en una aventura que te costará mucho tiempo olvidar.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** IOS (Universal) / Android
- **PVP:** 4,49€ / 3,79 €
- **Tamaño:** 305 MB / 275 MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** Tiger Style
- **Web:** *www.tigerstylegames.com*

MACHINARIUM iOS 

En el momento de su aparición esta genial aventura marcó un antes y un después en cuanto al nivel de la producción de los juegos para smartphones y aun hoy en día podrás encontrar pocos juegos tan brillantes y bien acabados, con unos gráficos espectaculares y una banda sonora sobrecogedora. Añádele un argumento de ciencia-ficción tan extraño como original y unos puzles perfectamente calculado y lo que te queda es uno de esos pocos juegos que merecen sin reservas el calificativo de "obra de arte".

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (iPad) / Android
- **PVP:** 4,49 € / 5 €
- **Tamaño:** 199 MB / 176 MB
- **Idioma:** Español
- **Estudio/Cía:** Amanita Design
- **Web:** *amanita-design.net*



PUZZLE AGENT 2 iOS



Los dos títulos (de momento) de la serie «Puzzle Agent» introducen un refrescante y divertido aire en el género de las aventuras. Su protagonista es un agente del FBI, un tipo sencillo y entrañable, que se ve envuelto en una serie de misterios a cual más peregrino y disparatado mientras intenta solucionar un caso. Los divertidos diálogos con los extraños personajes y los ingeniosos puzzles matemáticos y de lógica (que cualquier fan de la serie «Profesor Layton» de DS reconocerá al momento) son el corazón de esta entretenidísima aventura.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** IOS (universal)
- **PVP:** 2,69 €
- **Tamaño:** 209 MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** Telltale Games
- **Web:** *www.telltalegames.com/puzzleagent/*

JUÉGALAS DE NUEVO



En estas dos páginas os hemos mostrado algunas de las mejores aventuras originales para iOS o Android, pero eso no quiere decir que nos hayamos olvidado de que las tiendas de apps están llenas de fantásticas conversiones de algunas de las mejores aventuras gráficas de todos los tiempos. La lista de títulos es tan larga como variada e incluye joyas clásicas del calibre de las series «Monkey Island», «Broken Sword», «Runaway» o, algo más recientes, «The Walking Dead» o «NY Crimes». Lo mejor del caso es que en la mayor parte de las ocasiones estos excelentes juegos han sido incluso mejorados, adaptando sus gráficos a la tecnología moderna o adaptando sus sistemas de control a las nuevas pantallas táctiles, convirtiéndolos en una compra imprescindible para cualquier aficionado al género que se precie de serlo.



ÚLTIMAS NOVEDADES

Asesinos en alta mar

Ubisoft acaba de confirmar el desarrollo de «Assassin's Creed Pirates» un nuevo juego para iOS y Android en el que la infiltración y las "puñaladas" serán sustituidas por combates navales, exploración y búsquedas del tesoro. El juego estará disponible para ambas plataformas a finales de este otoño.



¿Has encontrado tu agua?

Los fans del popular y divertido «Where's my water?» estarán de contentos de saber que Disney ha presentado su continuación, «Where's my water? 2», que mantiene la misma mecánica de juego, pero llega en la forma de un juego gratuito con micropagos e incluye más de 100 nuevos niveles.



La lucha llega a Android

El excelente juego de lucha de SNK «The King of Fighters -i 2012» ha dado el salto por fin a la tienda Android (sustituyendo en su nombre la "i" de iOS por una "A"). La espera ha sido larga, pero para compensarla el jugo incluye dos personajes descargables de forma gratuita, así como nuevas cartas e ilustraciones.

Small World, por fin online

Tal y como les pedían miles de fans, los chicos de Days of Wonder han presentado una actualización de su «Small World», que incluye entre otras mejoras la posibilidad de entablar partidas online contra hasta otros cuatro jugadores. El update incluye 20 nuevas razas, expansiones y otros contenidos.



HOME - A UNIQUE HORROR ADVENTURE iOS

Una de las sorpresas más recientes de la app store en lo que a aventuras se refiere ha sido «Home», una aventura de diseño engañosamente sencillo, pero con una ambientación sobrecogedora como pocas. Tanto es así, que su autor recomienda (adecuadamente) reservar una hora para jugarla "del tirón", con los cascos puestos y las luces apagadas. En estas condiciones, los efectos sonoros, la escasa visibilidad proporcionada por tu linterna y las vagas pistas que vas encontrando , te sumergerán en una aventura terrorífica, corta, sí, pero realmente apasionante.

FICHA TÉCNICA

- **Sistemas:** iOS (universal)
- **PVP:** 2,69 €
- **Tamaño:** 31 MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** Benjamin Rivers
- **Web:** *homehorror.com*

SUPERBROTHERS: SWORD & SORCERY EP iOS



Vaya por delante que ésta no es una aventura al uso y que no será del gusto de muchos jugadores. Su sorprendente aspecto, con unos gráficos pixelados pero con un increíble diseño artístico, está a la par con un ambiguo desarrollo, que combina la exploración, con los puzzles y acertijos más inesperados e incluso con algún que otro combate en tiempo real. La mezcla es un juego que puede resultar confuso y algo irritante por momentos, pero desde luego si buscas un universo mágico y diferente en el que sumergirte, no los vas a encontrar mucho mejores que éste.

FICHA TÉCNICA

- **Sistemas:** iOS (Universal) / Android
- **PVP:** 4,49 € / 3,49 €
- **Tamaño:** 166 MB / 187 MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** Capybara Games
- **Web:** *www.swordandsworcery.com*

Hace 10 años

A las puertas del verano, el E3 nos había dejado una agradable sensación y muchas promesas. Jugar en PC volvía a ser lo mejor.

Recordamos pocas veces en las que la Electronic Entertainment Expo fuera tan prolífica en juegos, sorpresas y avances como la edición novena del E3. Ya de vuelta de Los Ángeles, os traíamos un montón de datos sobre mejor de la feria en un reportaje especial de quince páginas. En lo relativo al presente más inmediato, había un buen puñado de títulos que merecían nuestra atención como los esperados «Colin McRae 3», «Enter The Matrix» y «Grand Theft Auto: Vice City».

Adictos a la diversión

Desde nuestro primer encuentro en exclusiva con la versión de PC de «GTA Vice City» meses atrás, habíamos recorrido las calles de su corrupta ciudad sin dejar de toparnos con ingeniosas tramas, tópicos bien traídos y gánsteres de lo más pintoresco a ritmo de los éxitos de los 80. Combinando la acción de los tiroteos, aventuras por doquier y la velocidad de las persecuciones, «GTA Vice City» venía a reunir lo mejor de los juegos sandbox, un entorno abierto a la exploración, pero con infinidad de desafíos y sorpresas por descubrir. RockStar ampliaba con toda autoridad su éxito de PlayStation 2 también en PC.

«GTA Vice City» era inmenso, socarrón, divertido y con una estupenda música.

Lo que esperábamos

Tras dedicarle muchas páginas, la versión final de «Enter The Matrix» se alzaba como juego del mes. Ofrecía una trama sugerente y una acción tan espectacular como esperábamos, con geniales detalles de diseño firmados por Shiny. ¡Imprescindible!

En otros géneros, la cosa tampoco andaba floja. «Colin McRae 3» se distinguía como el mejor juego de rallies del momento y también pudimos disfrutar a lo grande de una estrategia rigurosa de «Tropico 2» y del tono caricaturesco de «Casino Inc.». Los piratas y el humor iban a ponerse muy de moda. El cómic, también iba a inspirar muchos juegos. Recibíamos «La Venganza de Lobezno» mientras «Hulk» y «XIII» empezaban a dejarse ver.



Después de la gran expectación, jugar «Enter the Matrix» con Niobe repartiendo tortas a mansalva era una gozada.

MICROMANÍA 101, TERCERA ÉPOCA

Reuníamos toda la información relativa a las novedades del E3 de 2003 con «Half-Life 2» como protagonista. Además, disfrutábamos de los esperados «Enter the Matrix» y «GTA Vice City».



¿QUIÉN ES G-MAN?

Ningún otro personaje de los videojuegos es tan misterioso como G-Man y ningún otro ha despertado tantas conjeturas y hasta leyendas urbanas. Sólo sabemos que aparece en la saga «Half-Life» con su maletín descrito como un "siniestro burócrata interdimensional" y sospechamos que mueve los hilos al servicio de una supuesta autoridad superior, a la que se refiere como "los empleadores".

Valve nos encandiló con Half-Life 2



A veces es difícil señalar un título como protagonista en el E3, pero no fue el caso de la edición de 2003. Valve arrasó con «Half-Life 2» reivindicando el PC –sin pretenderlo– como la plataforma más avanzada y con mayor potencial. Las elocuentes demos a las que tuvimos el privilegio de asistir –tras esperar cinco horitas, eso sí– causaron impacto en toda la industria. «Half-Life 2» iba a ser un juego superior por aspectos tan distintos como su trama, su motor gráfico, su simulación física y su IA.

EL CIENTÍFICO GORDON FREEMAN

Mientras que en la primera entrega, rigurosamente en primera persona, debíamos imaginarnos el aspecto de su protagonista, Valve quiso dotar a Gordon Freeman de personalidad junto a otros personajes en el nuevo «Half-Life 2». El científico, sus aliados, sus enemigos, los neutrales, las compañías Black Mesa y Aperture Science y sus artilugios iban a dibujar un amplísimo y cautivador universo que se extiende a la saga «Portal».

EL PC, SIEMPRE EN VANGUARDIA

El E3 de hace una década fue uno de los más gratificantes para los jugadores de PC, en cierto modo, en sintonía con la última edición. La evolución del PC auguraba juegos únicos, más avanzados más complejos y con mayor amplitud de matices. Muchos aspiraban a convertirse en bombazos.

- **Además de «Half-Life 2»** que fue la estrella de la feria, el PC mostraba títulos como «Doom 3», «World of WarCraft», «Neverwinter Nights», «Call of Duty», «Far Cry», «Empires» y «Black & White 2».
- **El nuevo hardware,** apoyado en DirectX 9, estaba listo para hacer realidad todo aquello.





A pesar de la potente onda expansiva que generó el E3 con juegos como «Half-Life 2», aún había margen para asombrarse con anuncios ajenos a la feria... Y, por supuesto, para pasarlo en grande con los juegos de la actualidad más inmediata. No había más que fijarse bien.

Preview de Chrome



Techland era una compañía desconocida para la mayoría de jugadores. En sus estudios de Polonia, habían desarrollado «Crime Cities», pero fue «Chrome» el primer juego que les proporcionó prestigio. En la preview pudimos reconocer su gran potencial antes de afianzarse con «Call of Juarez» y «Dead Island».

Solución para Enter The Matrix



La acción vertiginosa incluso con "tiempo bala", los puzles y la compleja trama del juego que se desarrollaba en dos mundos –el "real" y Matrix– requerían ayuda. El juego clamaba por una guía completa que nos permitiera avanzar sin perdernos ningún detalle, así que nos pusimos manos a la obra con «Enter the Matrix».

Reportaje de Jedi Academy



Aunque la nueva entrega de «Jedi Knight» estuvo ausente en el E3 –LucasArts prefirió darle protagonismo a «Knights of the Old Republic»– conseguimos reunir amplia información para perfilar en un reportaje lo que podía ofrecernos esta entrega cuyo lanzamiento esperábamos para el mismo otoño de 2003.

¿DÓNDE ESTÁ CARMEN SANDIEGO...

GLOBAL GLADIATORS

LA BELLA Y LA BESTIA

LES MANLEY IN - LOST IN LA

TASK FORCE 1942

MICROMANÍA 62, SEGUNDA ÉPOCA

Además de la reconocible estampa de «La Bella y la Bestia», aquel número se ocupaba de novedades como «Shadow of the Comet» y de nuevos títulos en desarrollo que harían Historia.

Hace 20 años

Contemplábamos el último fenómeno Disney mientras jugábamos grandes aventuras y JDRs con un ojo en el futuro.

Con el verano por delante para disfrutar de los juegos, aquel número de Julio de 1993 reunía análisis y guías de un puñado de magníficos juegos que llevábamos tiempo esperando y que por fin podíamos disfrutar, como la formidable aventura «Shadow of the Comet» y la didáctica «¿Dónde está Carmen Sandiego en el Espacio?»

¡Fútbol entre manos!

No faltaba de nada: plataformas con «Global Gladiators», rol con «Ishar 2» y simulación con «Task Force 1942». También deportes, el fútbol de «Sensible Soccer» que era nuestro indiscutible Megajuego en aquel número. La adaptación de recreativas llegaba a PC y Amiga con una acogida muy favorable, gracias a su enorme popularidad, pero no le faltaban méritos. Introducía numerosas opciones para los partidos y para editar equipos, y contemplaba las repeticiones, varios desafíos, un modo liga y un multijugador.



«Ishar 2 Messengers of Doom» era un innovador JDR de soberbios gráficos que salió en Castellano.

Mirábamos al espacio

Para los que no eran fanáticos del fútbol, había en aquel número otros platos fuertes con los que darse un festín. Para empezar, dos aventuras que pese a ser muy diferentes en su temática y tono, tenían algunos detalles en común. En la formidable «Shadow of The Comet» de Infogrames acudíamos a una Llamada de Cthulhu en la actualidad, con un ingenioso guión que mezclaba fantasía y la noticia de la visita del cometa Halley. Así que algo de astronomía ibas a tener que aprender... Pero si querías profundizar en el asunto, entonces podías ponerte a perseguir a la esquiva Carmen Sandiego de Brøderbund, una oportunidad única para aprender astronomía.

Mirando más allá, descubríamos los primeros detalles de futuros clásicos, títulos como «Ultima VII» que consagraría la serie de Rol de Origin y también el irrepetible «Day of the Tentacle», que iba a ser nuevo y genial «Maniac Mansion» de LucasArts.



La fantasía de «Shadow of the Comet» ya era realidad: una de las mejores y más escalofriantes aventuras de todos los tiempos.

¿QUIÉN ES CARMEN SANDIEGO?

Y sobre todo, ¿dónde está? Porque esta es la cuestión que se plantea en toda una serie de juegos cuyo origen se remonta a un programa de televisión educativo de los 80 en EE.UU. Doña Carmen Isabela Sandiego es la escurridiza criminal que debíamos perseguir –incluso en el espacio– como miembros de la agencia de detectives ACME, dándonos así la oportunidad de "ver mundo".

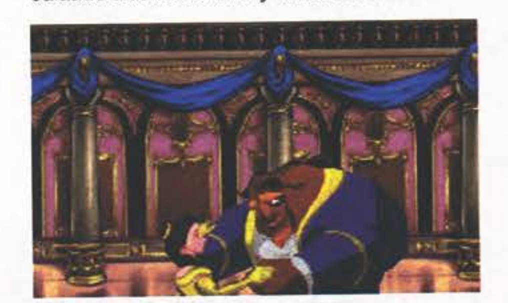
Después de una gran cosecha de juegos en anteriores números, en la antesala del verano de 1993, lo más interesante eran los juegos que estaban por llegar. Adaptaciones de recreativa, simulación, aventuras y títulos como «Ultima VII», un clásico eterno del rol.

Disney juega para todos los públicos





La compañía Walt Disney Computer Software Inc, subsidiaria de la gran Disney, se había establecido en 1988. Pronto quedó claro que era muy capaz de extender sus éxitos al escenario de los videjuegos con títulos que llegaban a múltiples plataformas y a todos los públicos. «Stunt Island» había sido un bombazo, pero «La Bella y la Bestia» –cuyo desarrollo se confió a Infogrames– fue la primera gran adaptación de uno de sus clásicos. Era un juego de puzles muy indulgente y sencillo, pero con un cuidado diseño artístico y calidad técnica.



LA BELLA Y LA BESTIA

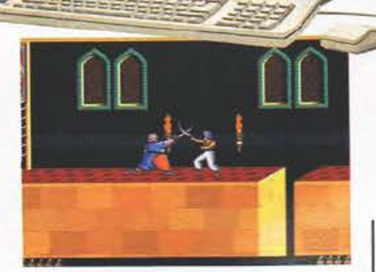
La película de animación "La Bella y la Bestia" había conseguido un enorme éxito desde su estreno en el invierno anterior. Más bien había arrasado de un modo no previsto por Disney. Ganó dos Oscar y los musicales basados en esta adaptación del clásico dieron la vuelta al mundo. Hace pocos meses ha vuelto a la gran pantalla en 3D.

YA JUGÁBAMOS EN MACINTOSH

En los primeros 90, la gran diversidad de ordenadores –con sus ventajas e inconvenientes– nos dibujaba un panorama incierto, pero prometedor y emocionante. A los Atari, Amiga y PC se sumaban los Mac Quadra 700-950 y Mac II de Apple, irrumpiendo por la puerta grande con impecables adaptaciones y títulos exclusivos.

- **El título «Vette!»** quizá no te suene de nada, pero era un vertiginoso juego de velocidad, exclusivo de Mac.
- **Los Mac ofrecían** la mejor versión de «Prince of Persia» y hasta los «Flight Simulator» de Microsoft.





La actualidad nos llevaba de visita a Chicago

Dos décadas atrás, la edición veraniega del Computer Electronics Show (CES) tenía lugar en Chicago. Allí estábamos para echar un vistazo a prometedor de la industria del videojuego de lo que os daríamos buena cuenta el número siguiente. Aquellos días nos sorprendía la adaptación de «Mortal Kombat» y las primeras imágenes del más que picante «Cobra Mission».



The Summoning, explorando el calabozo



La de Maniacos del Calabozo de Ferhergón era una sección de referencia para los amantes del rol de magia y espada. En aquel número, recorríamos las mazmorras del fenomenal «The Summoning» para guiaros hasta la localización de los sellos mágicos y ofreceros algunos consejos básicos para la epopeya.

Ultima VII, el legado de Lord British



Para cualquier rolero, la próxima aparición de «Ultima VII» era un acontecimiento. Para prepararnos, visitamos el reinado de Richard Garriot, la Britannia de los juegos de Origin. Se nos presentaba en una perspectiva más o menos cenital mucho más detallada y compartíamos nuestra experiencia en esta preview.

Un All-in-One para jugar a todo

PRODUCTO RECOMENDADO MICROMANÍA

MSI WIND TOP AG2712A

Hace unas semanas llegó a nuestro laboratorio el Wind Top AG2712A, un PC muy especial, pues se trata de un **todo-en-uno** orientado al gaming. Una función casi insólita hasta ahora en este ámbito de productos. Pero MSI se ha atrevido a ir en contra de esta premisa y ha sido capaz de reunir lo necesario en potencia de proceso, gráficos y almacenamiento para jugar, dotando al equipo, además, de una cierta **capacidad de ampliación** limitada. Todo ello, se funde en un diseño **compacto y afinado** que hace del Wind Top AG2712A una solución "All-in-One" muy válida para jugar. ¡Misión cumplida!

INTERÉS



FICHA TÉCNICA

- Equipo: PC todo-en-uno de 27"
- Procesador: Intel Core i7-3630QM (2,4 GHz, 3 GHz con turbo)
- Memoria RAM: 12 GB DDR3 1333 en doble canal, ampliable a 16 GB.
- Pantalla: LED de 27" FullHD en 16:9 táctil
- Sistema operativo: Windows 8 64 bit
- Componentes: Teclado y ratón, sintonizador de TV, altavoces y WiFi.
- Precio: 1.645 €
- Web: *es.msi.com*

CONTENIDO

El Wind Top AG2712A es equipo gaming muy completo. El paquete incluye ratón y teclado inalámbricos, una pantalla multi-táctil antirreflejos con tecnología flicker-free. También incluye el software Office 2012 (Starter) PowerDVD, THX y una versión de evaluación de 60 días del antivirus Norton entre otras cosas.



OPCIONES Y CONECTIVIDAD

Si bien el PC de sobremesa ofrece una gran capacidad de ampliación, el Wind Top de MSI está dirigido a quienes no quieren complicarse con actualizaciones. A cambio, ofrece un diseño compacto en el que no echarás nada en falta: Lector de Bluray, disco HDD 1TB + SSD 128 GB, conexión WiFi (802.11BGN) sonido THX TruStudio Pro 5W, lector de tarjetas 3-en-1, USB 3.0 con Super Charger, webcam, HDMI in/out, control remoto y sintonizador de TV.



RENDIMIENTO

El chip Core i7 de tercera generación no es de lo más avanzado, pero cumple con los juegos actuales sobradamente. Para los gráficos ofrece una GeForce GTX 670MX o una Radeon HD 8970M. Además cuenta con la tecnología Optimus para mejorar el consumo. Los componentes internos son muy fiables, pertencen a la categoría Millitary Class II.



JUEGA SIGILOSAMENTE

GIGABYTE AIVIA FORCE K7

» TECLADO GAMING » Precio: Por determinar » Más información: GIGABYTE » *es.gigabyte.com*

Los periféricos para juegos de la gama Aivia de GIGABYTE siempre buscan la innovación y el nuevo Force K7 se distingue por sus finas **teclas de recorrido ultra corto** y muy silenciosas. También reconoce la pulsación simultánea de varias teclas en el clúster WASD. Ofrece **retroiluminación en 3 colores** (azul, verde y cian) con un control dinámico de rueda.

INTERÉS ●●●●●●●●○○



Control inalámbrico sin límites

LOGITECH WIRELESS GAMING G602

» RATÓN GAMING » Precio: 82,50 € » Más información: Logitech » *www.logitech.com*



Después de una reciente actualización en su gama de periféricos para juegos, Logitech introduce un nuevo ratón inalámbrico capaz de una autonomía de 250 horas. Dispone 11 controles progamables que incluye teclas G y un sensor LED con tecnología Delta Zero de 250 a 2500 ppp.

INTERÉS ●●●●●●●●●●

¡Una bestia del gaming!

MOUNTAIN GTM 374G

» PORTÁTIL GAMING » Precio: 1.999 € » Más información: Mountain » *www.mountain.es*

El fabricante Mountain reúne en el GTM 374G las tecnologías más avanzadas ofreciendo un **portátil de 17,3"** para quienes buscan jugar a tope y sin concesiones, con el **máximo de calidad y fluidez** disponibles en la actualidad. Está equipado con un chip Core i7-4700MQ, 8 GB de RAM, **GPU GTX780M,** discos SSD d 128 GB y **teclado retroiluminado**.



INTERÉS ●●●●●●●●●○



Juegos en pantalla ultrapanorámica

LG 29EB73

MONITOR · Precio: 519 € · Más información: LG · *www.lg.com/es/*

Los monitores de formato 21:9 empiezan a imponerse con precios más razonables y, en este ámbito, LG ha actualizado su gama de pantallas con varios modelos. Uno de los nuevos es el 29EB73, un **panel IPS de 29 pulgadas** capaz de resoluciones de **2560x1080**. Incluye sintonizador de TV, puertos USB 3.0 y capacidad para conectarlo a varias fuentes.

INTERÉS ●●●●●●●●○○

Procesador para sibaritas

INTEL CORE I7 IVY BRIDGE-E

PROCESADOR · Precio: 989 € · Más información: Intel · *www.intel.es*



Ya están aquí los nuevos Core i7 Ivy Bridge-E de nueva generación para socket 2011, fabricados en **22 nm y con seis núcleos.** Es decir, los "pata negra" de la cuarta generación de Core i7, para placas con chipset X79. El más potente es el modelo **i7-4960X Extreme** (989€), mientras que el más asequible es el i7-4820K, ya a la venta por 289 €.

INTERÉS ●●●●●●●●○○

Sonido Dolby 7.1 sólo para ti

CORSAIR VENGEANCE 2100

HEADSET · Precio: 142,90 € · Más información: Corsair · *www.corsair.com*

La gama Vengeance de Corsair completa su actualización con nuevos headsets idóneos para jugar. El Vengeance 2100 Dolby 7.1 Wireless Gaming es el más avanzado. Cuenta con un **excelente diseño** y su batería permite una **autonomía de hasta 10 horas.** Se conecta a puerto USB para poder reproducir auténtico sonido Dolby en 7.1 canales.

INTERÉS ●●●●●●●●○○

Un ratón para mirar

GIGABYTE AIVIA WIRELESS URANIUM

RATÓN · Precio: 81,90 € · Más información: GIGABYTE · *www.gigabyte.com*

La gama AIVIA de GIGABYTE está orientada al gaming, pero el ratón Uranium es tan peculiar que merece un vistazo para entusiasta del hardware. Se hace acompañar de una **pantalla OLED dinámica** denominada GHOST Macro Station y es capaz de mostrar parámetros como la sensibilidad del sensor en ppp y datos sobre perfiles de juego. Ya está a la venta.

INTERÉS ●●●●●●●●○○



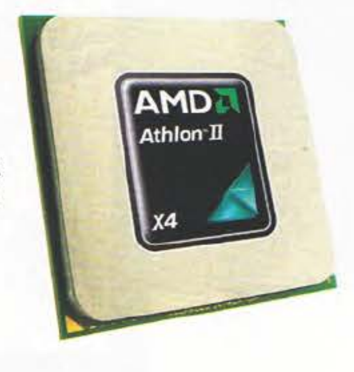
Un clásico basado en Richland

AMD ATHLON II X4

PROCESADOR · Precio: Por determinar · Más información: AMD · *www.amd.com*

Aunque los Athlon (y Phenom) han cedido protagonismo a los más avanzados APU y FX, AMD prepara la actualización de nuevos modelos que incorporarán la **arquitectura Richland,** presente en sus últimos chips. El **Athlon X4 750** llegará con 4 núcleos a 3,4 GHz. No integrarán una GPU, pero se estima que saldrán a la venta a un precio muy asequible.

INTERÉS ●●●●●●●●○○



Sonido surround 5.1 por USB

CREATIVE SOUND BLASTER OMNI SURROUND 5.1

● PROCESADOR DE SONIDO EXTERNO ● Precio: 79,99 € ● Más info.: Creative ● *es.creative.com*

Si disfrutar en tu equipo de sonido 5.1, puedes optar, fundamentalmente, por una tarjeta interna y un conjunto de altavoces o por adquirir un caro headset surround USB. El Omni Surround 5.1 te ofrece **sonido 5.1 por USB** gracias al procesador **SBX Pro Studio**, pero que puedes utilizar con un headset sin procesador de audio o en tu conjunto de altavoces, indistintamente.

INTERÉS ●●●●●●●●○○



Versatilidad asequible

GENIUS MATICORE

● TECLADO ● Precio: 70 € ● Más información: Genius ● *www.genius.com*

De nuevo, nos traemos aquí un producto orientado al gaming, pero el nuevo Manticore de la serie GX de Genius es un teclado apto para un propósito general. Aparte de las funciones gaming nada desdeñables (retroiluminación a 16 M de colores, macros, teclas G, antighosting) cuenta con almohadillas que resultan muy cómodas y, además, dos conexiones USB.

INTERÉS ●●●●●●●●○○

¡Potente y delgado!

MSI GS70 STEALTH

● PORTÁTIL ● Precio: 1499 €
● Más información: MSI
● *es.msi.com*

Tras su presentación en Computex, el nuevo portátil ultradelgado GS70 Stealth acaba de salir de la factoría de MSI. Con unas **dimensiones de 418x287x21,8 mm** y una pantalla de 17,3" integra una CPU Core i7-4700M, 8 GB de RAM, disco de 1 TB y gráfica **GeForce GTX 765M.** Además ofrece una estupenda conectividad y retroiluminación.

INTERÉS ●●●●●●●●○○

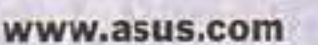


ASUS TYTAN G70



El imponente PC de sobremesa de ASUS Tytan G70 ha actualizado sus componentes para seguir siéndolo. Ahora integra una CPU **Core i7-4770K**, 32 GB de RAM y gráfica Nvidia GTX de la serie 700. Su precio partirá de los 1500 €.

www.asus.com



LOGITECH ULTRATHIN TOUCH MOUSE

Si te has comprado –o tienes en mente hacerlo– un elegante portátil, sería lógico que buscases un ratón con un diseño atractivo, que no desentone. Los nuevos táctiles Ultrathin de Logitech **encajan donde los lleves** de maravilla. Una cucada de 70€ para los más sibaritas.

www.logitech.com

CREATIVE T4 WIRELESS



Creative ha puesto al día su gama de altavoces con los nuevos T4 Wireless. Un conjunto sucesor de los extraordinarios GigaWorks T3 pero con un **diseño retocado** y nuevas características acústicas. Los T4 vienen con un mando a distancia y **conexión Bluetooth**. Su precio es de 299,99 €.

es.creative.com

GIGABYTE BRIX

La aparición de nuevos procesadores y GPU integradas permiten a los SmartPC establecerse como una opción muy a tener en cuenta. Uno de sus máximos exponentes el el Brix de Gigabyte. con chip Core i7, y discos SSD. Existen variantes cuyo precio va de 300 a 540 €.

www.gigabyte.com

RAZER NAGA PARA ZURDOS

¡Ya era hora! Por fin una compañía piensa en los aficionados zurdos. Razer pone al día su ratón para juegos MMO con una variante del Naga específicamente diseñada para ellos, con los 12 botones laterales en la derecha, el precio, lógicamente es el mismo que para diestros, 79,99 €.

www.razerzone.com



¡Lo mejor

Mantén tu equipo actualizado para jugar

SELECCIÓN MICROMANÍA

Te detallamos en esta lista el equipo para jugar por el que optaríamos nosotros, con componentes avanzados pero asequibles.

DISFRUTA DE LA VELOCIDAD



Ya ha llegado «GRID 2», y la mejor manera de jugarlo, también. Si quieres disfrutar de la velocidad a tope, el volante de Thrustmaster Ferrari F430 te ofrece un tacto y acabado realista y un buen manejo. Cuenta con cambio de marchas por levas, rueda "Manettino" y un potente motor Force Feedback con tecnología Touchsense. Su precio es de 109 €.

COMPONENTES:	PRESUPUESTO
CAJA: NZXT Phantom 410	89 €
PLACA BASE: ASUS P8Z77-V PLUS	142,90 €
PROCESADOR: Intel Core i5 3570K	212,90 €
RAM: 16 GB DDR3 1866	142 €
TARJETA GRÁFICA: GIGABYTE GTX 660 2GB OC	199,90 €
TARJETA DE SONIDO: SB Recon Z	100 €
DISCO DURO: 1 TB SATA/600 3,5" (7200 rpm) + SSD OCZ Vertex Plus 120 GB	60 + 140 €
UNIDAD ÓPTICA: Combo Blu-ray/SATA LG GGC-H20L	70 €
MONITOR: BenQ XL2410T (LED 24" 3D)	270 €
ALTAVOCES: Creative Inspire T6160 / A520 5.1	70 €
RATÓN Y TECLADO: CM Storm QuickFire TK, Corsair M60	82 + 43 €
TOTAL	1.622 €

PERIFÉRICOS EXTRA:	
Trustmaster Run&Drive Wireless 3 en 1	28 €
Razer Kraken 7.1	99,99 €

APOYO TÁCTICO Y DISEÑO ADAPTABLE

El S.T.R.I.K.E. 7 de Mad Catz introdujo algunos conceptos nunca explorados antes en los teclados gaming, como su **disposición modular y adaptable.** El **S.T.R.I.K.E. 5** ofrece eso mismo. No cuenta con el sofisticado panel VENOM pero sí con un módulo con **pantalla E.Y.E.** OLED que cubre muchas funciones gaming y resulta muy útil. El precio es de 159 €.



RECOMENDACIONES DE

PLACAS BASE

ASUS Z87-A

137,90 € · Más información: ASUS · www.asus.com

Como era de esperar, los nuevos chips Haswell requieren un nuevo socket (1150) y nuevo chipset Intel (Z87), así que ya hay un montón de modelos nuevos con estos requisitos. El básico de ASUS es uno de los más equilibrados. Admite hasta 32 GB de RAM, cuenta con 3 PCIe, 4 slots para RAM, 6 SATA, 4 USB 3.0, salidas HDMI. Por supuesto, tiene sonido HD integrado (Realtek ALC892) y soporte de red.

Producto recomendado micromanía

PROCESADOR

AMD FX-8120

182,90 €
Más información: AMD
www.amd.com

Compatible con socket AM3+ y con un precio ajustado este chip de la nueva serie de AMD FX con arquitectura Zambezi de 32 nm cuenta con ocho núcleos a 3100 MHz.

INTEL CORE I7 4960X

989 €
Más información: Intel
www.intel.com

Intel introduce los nuevos chips Core i7 Ivy Bridge-E de cuarta generación, para el socket 2011. El nuevo procesador Core i7-4960X Exteme de 6 núcleos a 3,6 GHz se sitúa como tope de gama.

TARJETA GRÁFICA

ZOTAC GEFORCE GTX 650 TI BOOST

162,90 € · Más información: ZOTAC · www.zotac.com

Las gráficas con GPU GTX 650 Ti equipads con Boost mejoran notablemente el rendimiento gráfico, con un overcloking inteligente que actúa automáticamente. En el modelo de ZOTAC, contamos con 2 GB GDDR y las últimas tecnologías gráficas. Soporta DirectX 11.1, OpenGL 4.3, PhysX, Surround y Blu-ray 3D. El diseño de doble ventilador es también muy eficaz y bastante silencioso.



CAJA PC

ZALMAN Z11 PLUS

64 €
Más información: Zalman
www.zalman.com

Si la torre-midi Z11 de Zalman ya es toda una tentación, la versión plus es una compra muy recomendable. Dispone de puertos USB 3.0 y una refrigeración muy optimizada.

COOLER MASTER COSMOS II

384 €
Más información: Cooler Master
www.coolermaster.com

La Cosmos II tiene un diseño soberbio y espectacular, con detalles ingeniosos. Admite gráficas de hasta 385mm y placas XL-ATX. Su frontal tiene conexiones 2x USB 3.0, 2xUSB 2.0, audio in/out y eSATA.

MEMORIA

G.SKILL DIMM 16 GB DDR3-1866 KIT (2X8GB)

142 € · Más información: G.Skill · www.gskill.com

Entre las nuevas memorias de la serie Trident X de G.Skill, destaca este kit F3-1866C8D-16GTX, con excelentes prestaciones. Con el puedes dar el salto a los 16 GB con dos módulos para doble canal y prepararte para las exigencias de los juegos. Funcionan a 1333 MHz, estándar más extendido en las placas base modernas y están optimizados para los nuevos chips de Intel y AMD. Su tasa de latencia es de CL8-9-9-24-2N.

Producto recomendado micromanía



SONIDO

ASUS XONAR DGX 5.1

42,49 €
Más información: ASUS
www.asus.es

La Xonar DGX 5.1 de ASUS combina el sonido envolvente de alta definición del estándar Dolby Headphone 5.1 con el motor de audio para juegos GX 2.5 y un amplificador para auriculares.

CREATIVE SOUND BLASTER ZXR

249,99 €
Más información: Creative
es.creative.com

Las tarjetas Creative basadas en el chip Sound Core3D sumarán pronto a su gama la espectacular ZxR, con las prestaciones más altas y las tecnologías más avanzadas como la de SBX Pro Studio.



para tu PC!

con lo más nuevo en hardware para PC

Santiago Tejedor
Redactor Jefe de Micromanía

HARDWARE Y PERIFÉRICOS

ASROCK 990FX EXTREME 3

- 109,90 €
- Más información: ASRock
- www.ASRock.com

Para pasarte a los chips de nueva generación de AMD necesitas una placa con socket AM3+ y este modelo de ASRock es asequible y tiene todo lo necesario: red, sonido, eSATA, SATA y USB 3.0.

MSI BIG BANG-X POWER II

- 409 €
- Más información: MSI
- es.msi.com

La Big Bang Power II es la placa con chipset X79 más brutal para los nuevos Core i7 (socket 2011) soporta 128 GB memoria en 4 canales e incorpora sonido THX TruStudio PC.

INTEL CORE I5 4670K

207,90 € · Más información: Intel · www.intel.com



Con la cuarta generación de procesadores Intel Core, nos llegan los nuevos Core i5 que tienen un precio bastante moderado. Estos chips **Haswell** están fabricados en 22 nm y en la variante "K" permiten desbloquear para overclocking sus **cuatro núcleos a 3400 MHz.** Admite memoria de doble canal, tiene un consumo muy ajustado e incorpora la **GPU Intel HD Graphics 4600** que da un rendimiento bastante aceptable, incluso careciendo de una tarjeta gráfica.

SAPPHIRE RADEON HD 7770 OC

- 132,90 €
- Más información: Sapphire
- www.sapphiretech.com

Esta Sapphire con GPU HD 7770 se sitúa en la gama media, pero última generación añade mejores prestaciones y es compatible con las últimas tecnologías como DirectX11.1 y Shader Model 5.0.

ZOTAC GEFORCE GTX TITAN

- 969 €
- Más información: Zotac
- www.zotac.com/es/

Ya están disponibles las nuevas GeForce GTX Titan, con la GPU más potente y avanzada que puedes instalar en tu PC. La Titan de Zotac tiene 6144 MB de memoria y un interfaz de 384 bit.

NZXT PHANTOM 630

189,90 € · Más información: NZXT · www.nzxt.com



El precio de la Phantom 630 es más caro de lo esperado, incluso dentro de la gama de NZXT. Sin embargo, los más exigentes sabrán apreciar las innovaciones con las que cuenta esta caja de plástico y acero. Un avanzado sistema modular de discos duros, capacidad para 9 ventiladores con control de velocidad. Admite radiadores de refrigeración por líquido. No le faltan puertos USB 3.0x2 USB 2.0x2, conexión de audio, lector de tarjetas y filtros anti-polvo.

KINGSTON HYPERX BEAST DDR3 1600 8GB (2X4GB) CL9

- 50 € · Más información: Kingston
- www.kingston.com/es

A día de hoy, no hay juego que no puedas poner a tope con 8 GB y este kit, el más básico de Beast. Cuenta con prestaciones aptas incluso para overcloking.

GEIL DIMM 32 GB DDR3-2666 QUAD-KIT

- 699 € · Más información: GeIL
- www.geil.com.tw/Spanish/home

Existen kits de 32 GB DDR3 2400 para cuádruple canal y sistemas con chipset Intel X79 por la mitad, pero este kit DDR3 2666 es hoy por hoy, el no va más de las memorias.

CREATIVE SOUND BLASTER Z

99,99 € · Más información: Creative · es.creative.com



Equipadas con el procesador de audio de cuatro núcleos Sound Core 3D, Creative ha renovado su gama de tarjetas PCI-Express con tres modelos de alta calidad y rendimiento. De ellas, la Sound Blaster Z es la más básica y aún así ofrece un completo sistema de audio. Incorpora las tecnologías SBX Pro Studio, que reproduce sonido envolvente3D en auriculares, y Crystal Voice para comunicación por voz en juegos online. Soporta estándares de sonido Dolby Digital Live y DTS Connect.

TU PC A LA ÚLTIMA

Aquí te presentamos la configuración más potente para equipar a tu PC y disfrutar de lo más avanzado y con el máximo rendimiento.

EL MEJOR HEADSET PARA JUGAR



El mes pasado analizamos este el **Ear Force Z Seven** de Turtle Beach y llegamos a la conclusión de que, pese a que su precio de 269,90€ no está a alcance de todos los bolsillos, merece cada euro. Ofrece sonido 3D **Dolby Surround en 5.1**, optimiza el chat de voz y cuenta con un **procesador digital de señal.** Aspectos como el diseño, la calidad acústica y la conectividad están a la misma altura.

COMPONENTES:	PRESUPUESTO
CAJA: **Cooler Master Cosmos II ATX**	384 €
PLACA BASE: **MSI Big Bang Power II**	409 €
PROCESADOR: **Intel Core i7 3970X**	969 €
RAM: **GeIL 32 GB DDR3-2666**	699 €
TARJETA GRÁFICA: **ASUS GTX 690**	1.099 €
TARJETA DE SONIDO: **Creative SB Recon3D Fatality Champ.**	200 €
DISCOS: **2x WD VelociRaptor SATA3 1 TB (10K r.p.m.)**	
+ SSD Samsung 830 512 GB SATA3	558 + 639 €
UNIDAD ÓPTICA: **Blu-ray Sony Optiarc BD-5740H**	100 €
MONITOR: **BenQ XL2720 T**	519 €
ALTAVOCES: **Creative T6 II Series**	399 €
TECLADO Y RATÓN: **Bundle Logitech G700 + G510 + G930**	300 €
TOTAL	6.275 €

PERIFÉRICOS EXTRA:	
Asus Xtion	124,90 €
Thrustmaster Ferrari F1 Wheel Integral T500	599 €



GRAFICOS 3D EN 27 PULGADAS

La gama de monitores gaming de BenQ tiene en el XL2720T el modelo superior, con sus 27 pulgadas en un formato **panorámico 16:9.** Cuenta con una pantalla LCD con resolución de 1080p y un tiempo de respuesta de 1 ms. Pero lo mejor es que soporta **graficos 3D estereoscópicos** con unas gafas 3DVision. Cuesta 519 €.



INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Acción**
- Estudios/Compañía: **WB Games Montreal**
- Distrib.: **Warner Bros.**
- Idioma: **Español**
- Fecha prevista: **25 de octubre de 2013**

batmanarkhamorigins.com

LAS CLAVES

- Será un juego de acción que **narrará las primeras aventuras de Batman** como justiciero en Gotham.
- Ofrecerá **nuevos gadgets y armas** con las que combatir a tus enemigos.
- Incluirá numerosas **misiones secundarias** en zonas inéditas de Gotham City.
- Veremos aparecer a muchos de los **legendarios enemigos** de Batman.
- Incluirá un **modo multijugador** en que podrás ser el villano.

Primera Impresión

Un cierre de una trilogía espectacular que quiere ser digno de la misma. La vuelta a los orígenes de Batman es la excusa para mostrar la misma genial acción y nuevas armas y enemigos.

Antes de ser el Caballero Oscuro

Batman Arkham Origins

Todos tenemos un pasado, pero el de la mayoría no es tan oscuro y retorcido como el de Bruce Wayne. ¿Cómo se convierte uno en justiciero enmascarado? Pues con pasta, una capa y algo más...



¿Cómo llegó Batman a ser Batman? «Batman Arkham Origins» nos lleva a una historia previa a los anteriores juegos de la serie, narrando el origen de Batman.



SABÍAS QUE...

el guión del juego ha sido escrito por Doom Wendschuch y Corey May, responsables de los guiones de juegos como «Assassin's Creed» o «Prince of Persia», junto a Geoff Johns, un habitual de DC en sus series más importantes?



¡Gotham está a punto de explotar! El crimen arrasa la ciudad y la justicia brilla por su ausencia...



Primero investiga, luego pelea. Otra de las novedades de «Arkham Origins» será un mejorado modo detective. Porque no todo será pelear.

El reinicio de sagas de éxito es algo que está a la orden del día. Cada vez es más habitual ver tanto en juegos como en la pantalla grande cómo un personaje de cómic intenta "reinventarse" –o lo intentan quienes tienen sus derechos– en aras de darle un impulso y hacer caja de paso.

Uno de los más asombrosos fue el que Nolan hizo con Batman en el cine, narrando los orígenes del personaje desde una perspectiva nueva, elevándolo a lo más alto en su segunda película y cerrando una trilogía de infarto con "Dark Knight Rises".

Algo parecido es lo que hizo Rocksteady con el hombre murciélago en el videojuego con la saga «Arkham», aunque ahora le haya pasado el testigo a WB Games Montreal para cerrar su particular trilogía.

LA HISTORIA NOS LLEVARÁ A LOS ORÍGENES DE BATMAN, EN UNA GOTHAM MÁS VIVA QUE NUNCA

Lo único peculiar es que en «Batman Arkham» la trilogía se cerrará el próximo 25 de octubre justo a la inversa. Al revés, sí. ¿Que a qué nos referimos? Pues que, como su nombre dice muy bien, «Batman Arkham Origins» nos coloca antes un Batman que se enfrenta a sus primeras aventuras como justiciero antes los criminales más brutales de Gotham, iniciando así su carrera de superhéroe. El enfoque temporal de la trilogía es, desde luego, inusual. Y aunque todo apunta a que «Batman Arkham Origins» no va a inventarse la rueda, sí promete novedades como para que nos enfundemos la máscara de orejas puntiagudas una vez más.

Batman el novato

Realmente la trama de «Arkham Origins» no va al mismísimo origen del personaje –toda la historia del asesinato de sus padres y demás– más que trillado en todos los medios. Habla del Batman justiciero. De las pri-

SE PARECE A...



ASSASSIN'S CREED III
Libertad de exploración y subirte prácticamente donde quieras. Un diseño de acción parecido.



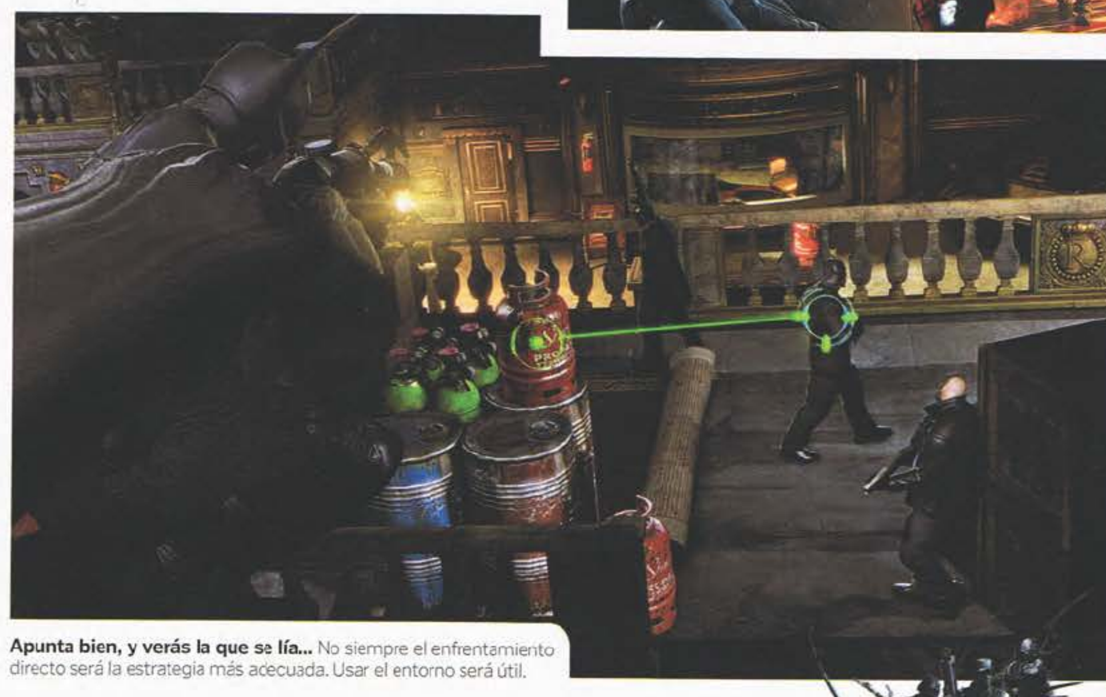
BATMAN ARKHAM CITY
Mismo protagonista, distinta época y nuevos enemigos. Pero la jugabilidad incluso mejora ahora.



¿De dónde saca esos juguetitos? Como decía Jack "Joker" Nicholson en la película, esos "juguetitos", como los guantes electrificados, te ayudarán de lo lindo.



Bane entra en escena... ¡y más! Algunos de los míticos enemigos de Batman estarán presentes ahora.



Apunta bien, y verás la que se lía... No siempre el enfrentamiento directo será la estrategia más adecuada. Usar el entorno será útil.

EL PRINCIPIO

¿Quién necesita a quién para crear un héroe?

No hay luz sin oscuridad, ni héroes sin villanos. Una constante en los cómics de Batman es la fragilidad de la línea que lo separa de ser igual que sus enemigos. En «Arkham Origins» es una idea que domina la historia de principio a fin.



Enemigos legendarios. En «Batman Arkham Origins» se dan cita algunos de los villanos más legendarios de los cómics de Batman, del imprescindible Joker a Bane, Anarky, el Pingüino o Máscara Negra. Y a alguno lo puedes manejar en el multi.



Una Gotham diferente. La ciudad de Gotham antes de convertirse en Arkham está repleta de zonas inéditas en la saga, junto a algunas ya conocidas de los títulos anteriores. Además, estará más llena de contenidos y crímenes continuos.

ALGUNOS DE LOS VILLANOS MÁS LEGENDARIOS DE LOS CÓMICS SE DAN CITA EN LA NUEVA AVENTURA

meras aventuras del nuevo héroe en una Gotham City previa a su conversión en Arkham.

Muchos de los grandes enemigos de Batman se dejarán ver ya en el juego, aunque otros simplemente son mencionados. Pero nombres como Bane, Joker, Pingüino, Máscara Negra y muchos otros entrarán en escena antes o después. Y, de hecho, hasta podrás manejar a alguno en el nuevo multijugador. Pero eso lo vemos un poco más adelante.

A grandes rasgos se puede decir que el diseño de acción de «Arkham Origins» será bastante continuista. El relevo que ha tomado WB Montreal en el desarrollo no implicará un cambio radical. Al contrario, potencia lo ya conocido. Si funciona, ¿por qué modificarlo? Pero sí veremos muchos juguetes nuevos –paradójicamente, dada la línea temporal de la historia– con los que Batman se divertirá con sus enemigos, como el Gancho Remoto, que te servirá tanto como tirolina como para atrapar a tus enemigos.

Gotham crece

La nueva/vieja Gotham City ofrecerá muchas más áreas que explorar junto a escenarios ya conocidos y muy significativos de los anteriores



¿Estos tipos saben artes marciales? Los nuevos enemigos de Batman -¿o viejos?- son duros y además saben dar patadas. Cuidado, Wayne...



Amigos y enemigos: un multijugador... ¡revuelto!

Súper villano. Súper héroe. ¿Cuál es tu elección? No es tan fácil como parece, porque el modo multijugador de «Batman Arkham Origins» será un 3v3v2... ¿No está claro? Lo que quiere decir este "versus" tan peculiar es que habrá dos bandos de villanos, el del Joker y el de Bane, que intentarán acabar con Batman y Robin. Pero, además, si juegas como uno de estos dos súper villanos, podrás contar con refuerzos especiales. ¡Promete!

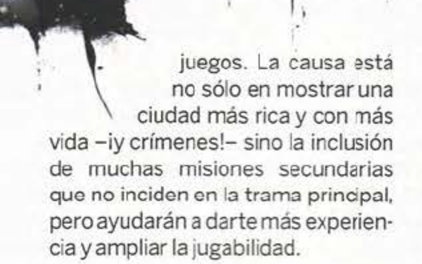




Máscara Negra ha puesto precio a tu cabeza. El asún novato héroe se verá perseguido tooodo el juego.



Firefly.... ¡ven aquí que te vas a llevar lo tuyo! Uno de los nuevos adversarios de Batman va dotado de alas y un terrible lanzallamas.



juegos. La causa está no sólo en mostrar una ciudad más rica y con más vida –¡y crímenes!– sino la inclusión de muchas misiones secundarias que no inciden en la trama principal, pero ayudarán a darte más experiencia y ampliar la jugabilidad.

También se ha mejorado el modo detective, de forma que usando la máscara y el Bat Ordenador podrás encontrar pistas ocultas en los escenarios que te conduzcan hacia sus responsables.

En la piel del villano

Y como decíamos antes, «Arkham Origins» ofrecerá un nuevo multijugador en el que podrás meterte en la piel de algunos súper criminales como Joker o Bane. Y es que lo que WB Montreal está intentando con esta modalidad es bastante peculiar, porque vendrá a ser algo así como un multijugador "asimétrico". Si te decides por ser un malvado podrás elegir entre el bando de Joker o Bane para cazar a Batman y Robin, pero si te conviertes en el mismísimo archicriminal, podrás conseguir refuerzos para conseguir tu objetivo.

Ya ves, aunque «Batman Arkham Origins» no se presenta como una nueva entrega que vaya a poner patas arriba la saga y su tono continuista dominará –insistimos, lo contrario sería bastante absurdo–, sí quiere ofrecer un punto de renovación interesante tanto en ambientación, como en historia –ahí sí que apuntan alto– y jugabilidad. Hasta ahora, «Batman Arkham» nos ha traído algunos de los mejores juegos de superhéroes que hayamos visto jamás. Su continuación/precuela no quiere quedarse atrás. **A.P.R.**



¿Quieres conquistar el mundo?

Eador Masters of the Broken World

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Estrategia/Rol**
- Estudios/Compañía: **Snowbird**
- Distrib.: **FX Interactive**
- Idioma: **Español**
- Fecha prevista: **Septiembre 2013**

www.snowbirdgames.com

LAS CLAVES

- Será un juego que **combinará estrategia, táctica y rol**, en un mundo de juego fantástico.
- **Serás un dios de la guerra**, luchando por el dominio del mundo fragmentado de Eador.
- Cada región del mundo tendrá su propia **religión, construcciones y personajes**.
- La **gestión será por turnos**, tanto en el mapa táctico como en la batalla.
- Habrá **más de 60 unidades diferentes** para formar tu ejército.

Primera Impresión

Un juego que combina los géneros más populares y peceros, cin influencias de clásicos que van de «King's Bounty» a la mismísima serie de «Total War». Para echarle horas.

Ser un dios no es fácil. ¡Que se lo digan a Molyneux! Y aún menos si el objetivo de tu poder está roto y flotando en el espacio...

Eador se ha roto. ¿Has sido tú, chaval? ¿Has querido jugar a ser un dios díscolo y la has liado parda? No, no, ya sabemos que no, estamos de broma. De hecho, Eador está roto porque sí. Porque si no, no tendría sentido que tu objetivo sea "recomponerlo" a base de extender tu influencia por los fragmentos de ese mundo roto que flotan en el Plano Astral. Y sí, cuando decimos recomponer nos referimos justo a eso, a que esté bajo tu dominio. Así que, ya sabes, enfúndate el uniforme de dios de la guerra, que es en lo que te vas a convertir en «Masters of the Broken World» y disponte a competir contra otros inmortales por la supremacía en este mundo de fantasía, en el que tendrás que construir, batallar, comprar, vender, reclutar, explorar y todo lo que haga falta. ¡Es duro ser un dios!

Plano astral, plano físico

El mundo de Eador existe en un doble plano. El astral es el que compone la Gran Nada, el vació en el que flotan dispersos los diferentes fragmentos que componían Eador originalmente. Para dominar Eador, has de dominar en su mayoría las provincias de cada fragmento. El plano físico es donde la mayoría de tus acciones tiene lugar en Eador como dios. No directamente, sino a través de tus representantes. Pero eso lo vamos a ver en un momento.

Cada fragmento del plano físico está formado por provincias y lugares especiales con los que interactuarás para conquistar tierras, labrar alianzas o negociar acuerdos. Todo con el fin de expandir tu influencia y conseguir la supremacía.

Es en este plano donde construirás tu Fortaleza, la base de operaciones



Levantar una poderosa Fortaleza será clave. Será tu representación en el plano físico de Eador, y deberás construir los distritos para ser un dios poderoso.

¿Quién ha roto esto? Dominar Eador no será fácil

El mundo de Eador, el mundo de juego, es uno de los apartados más relevantes y llamativos de «Masters of the Broken World». Se encuentra dividido en varios fragmentos "flotantes" que pueblan un plano astral. Para obtener la supremacía sobre el resto de los dioses tu influencia ha de ser mayoritaria en cada uno de los fragmentos y, por lo tanto, sus respectivas provincias. Hacerlo a las bravas, con batallas, o con alianzas no violentas, será cosa tuya.



Las provincias de cada fragmento te ofrecerán numerosos desafíos y muchos lugares que visitar.



Cuando llega la batalla... ¿te suena el sistema? Desde los «Might & Magic» hasta «King's Bounty», las batallas por turnos son conocidas.

donde reclutar héroes, construir tus estructuras, comprar, vender y desplegar tu estrategia divina.

Héroes y ejércitos

Decir que tienes que conquistar Eador es sencillo. Lo complicado es el cómo. Y aquí entran en juego los mortales que te ayudarán a conseguir tus objetivos. Los héroes serán tu principal instrumento para conseguir este objetivo.

Estos héroes se dividirán en cuatro clases básicas: guerrero, explorador, comandante y mago. Cada uno poseerá siete atributos diferentes, acorde a su clase, y todos ellos serán diferentes entre sí. Y también tendrás que tener en cuenta que para gestionar estos atributos y las habilidades que deriven de ellos necesitarás ciertos recursos, al igual que para desarrollar tu Fortaleza, construir edificaciones, adquirir hechizos... Ser un dios no será tan sencillo y sí, cuesta. Por culpa de los malditos mortales, pero esas son las reglas del universo de Eador, amigo.

LA FANTASÍA, LA ESTRATEGIA Y EL ROL SE DAN CITA EN UN JUEGO DONDE SERÁS UN PODEROSO DIOS

Las posibilidades de realizar distintas acciones en cada provincia serán aburmadoras: explorar mazmorras, cuevas, torres de magos, reclutar guardias, formar tus ejércitos y, llegado el momento, entrar en combate si no queda más remedio. Aunque siempre podrás huir (¿seguro? ¿un dios cobardica?). O dejar que se resuelva el combate de modo automático si no quieres perder el tiempo o no complicarte la vida gastando gemas en los hechizos. Uno de los recursos a tener en cuenta. El otro será el oro, no para el combate, sino para desarrollar tu ejército y estructuras en el plano físico.

En suma, «Masters of the Broken World» se perfila como un desafío de lo más completo. A.C.G.

SE PARECE A...



DISCIPLES III
El mundo de juego está más abierto, pero la base de la acción es muy similar en casi todo.



KING'S B. ARMORED PRINCESS
La princesa Amelie no es una diosa, pero también luchaba por turnos en un mundo de fantasía.



INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Velocidad**
- Estudios/Compañía: **Codemasters**
- Distrib.: **Namco Bandai**
- Idioma: **Español**
- Fecha prevista: **Octubre 2013**

www.formula1-game.com

LAS CLAVES

- Será un simulador de **la última temporada** del campeonato de F1.
- Por vez primera incluirá escuderías y **pilotos legendarios de las décadas de los 80 y 90** del s. XX.
- Ofrecerá **sesiones de pruebas para pilotos novatos en F1,** en el circuito Yas Marina de Abu Dhabi.
- Regresará el **modo Grand Prix**, con la campaña individual eligiendo a un piloto consagrado.
- Ofrecerá **soporte completo de RaceNet.**

Primera Impresión

La nueva entrega de la saga «F1» se renueva en el apartado técnico para lucir más real que nunca, y mira a la Historia de la competición para incluir nombres legendarios en cuya piel te meterás.

¡Mejor que Fernando Alonso!

F1 2013

Cuando a Alonso se le complica de mala manera el campeonato y ni siquiera Lobato lo tiene claro, la única esperanza... ¡eres tú!

Sí, sí. Lo tenemos tan claro como tú. Y no te creas que Fernando Alonso no lo tiene claro también, aunque tenga que ser optimista por su naturaleza de piloto competitivo –y suponemos que por contrato también, claro–. El campeonato de F1 de este año se lo va a volver a llevar Vettel.

Sí, somos así de pesimistas o realistas, llámalo como quieras, pero sólo un milagro o que de repente Red Bull decida abandonar la competición podría evitarlo. Aunque... bueno, hay otra posibilidad: ¡Que tú te conviertas en campeón!

Por supuesto, hablamos de hacerlo en tu PC con «F1 2013», al que le queda poco más de una semana, cuando leas estas líneas, para que vea la luz. De momento hemos probado una beta con bastantes opciones y modos de juego limitados –el multijugador, por ejemplo, estaba totalmente inactivo–, pero así y todo el impacto ha sido total. Y es que la nueva entrega de la saga se perfila como abrumadora en su apartado técnico, con el motor EGO a pleno rendimiento y dotado de nuevas y espectaculares características, pero sobre todo promete ser la más completa y ambiciosa, a la par que lograda, en cuanto a opciones, modos y jugabilidad. Básicamente «F1 2013» promete ser EL juego de Fórmula 1 que necesitas en tu colección. Y veamos por qué.

La vuelta a los orígenes

Codemasters ha querido que «F1 2013» vaya mucho más allá de convertirse en una nueva entrega de una serie de juegos ya consagrada –sí, lo está– para lo que ha echado el resto en cuanto a modos de juego.

Lo que puedes esperar como la puesta al día de escuderías, pilotos y demás, viendo por supuesto a Ha-



¡La competición está que arde y si parpadeas, te lo perderás! Cuando falta ya poco para que el campeonato real concluya, llega la F1 a tu PC... ¡aún más real!



Cuando el piloto mandaba sobre la pista y el coche

El modo clásico de «F1 2013» será uno de sus apartados más destacados, sin ninguna duda, pudiendo meternos en la piel de pilotos legendarios como Damon Hill o Alain Prost, y dejándonos ponernos al volante de un Williams FW12 de 1988, o un Ferrari F310 de 1996, o hasta un Lotus 98T de 1986. Medir tus habilidades con auténticos mitos de la F1 es algo que no siempre se ve. Afortunadamente, tú harás algo más que mirar...



Clásicos y leyendas. Nombres míticos de la historia de la F1 se verán en el nuevo juego.



El motor EGO se muestra más espectacular que nunca en «F1 2013», y se incluirá el soporte de avances vistos en «GRID» y «DiRT».

milton pilotando para Mercedes y a Pérez ocupando su antiguo puesto en McLaren, estará en el juego. No podía ser de otro modo. Pero y si te decimos que nombres como Alain Prost, Damon Hill, David Coulthard o Emerson Fittipaldi también aparecerán en «F1 2013» puede que creas que nos ha vencido la nostalgia. Sí, lo ha hecho, pero también a Codemasters, porque ha integrado pilotos legendarios de los años 80 y 90 en el modo clásico, con constructores y pilotos que hicieron Historia en la competición. Una modalidad que no nos vamos a perder de ninguna de las maneras en la versión final.

CODEMASTERS OFRECE LA MÁS COMPLETA Y REALISTA SIMULACIÓN DE FÓRMULA 1 JAMÁS VISTA EN PC

Pero si «F1 2013» mira hacia el pasado en algunos modos de juego, hace lo propio proyectándose al futuro en otros. El estudio ha integrado un modo de juego consistente en las pruebas a pilotos novatos de F1 que se desarrollan de forma habitual en la F1 real. Estos pilotos jovenes compiten en el circuito de Abu Dhabi, y quizá tú seas el primero en demostrar que algunos nombres, como el de Carlos Sainz Jr. vendrán a sumarse, algún día, al de Alonso en la categoría reina del automovilismo.

Habrá más, mucho más en «F1 2013». Como el regreso del modo Grand Prix, pudiendo desarrollar una campaña individual en el Campeonato del Mundo metido en la piel de pilotos oficiales y consagrados, en lugar de desarrollar tu propia carrera profesional, así como la integración completa con RaceNet, ampliando la experiencia de la F1 más allá de la carrera y de la competición oficial, compartiendo con la comunidad de jugadores tus logros, récords y habilidades. ¿Estarás dispuesto a compararte con el resto de pilotos virtuales? Recuerda, sólo queda una semana. Ve calentando motores. **A.P.R.**

SE PARECE A...



F1 2012
La anterior entrega de la saga ponía las bases para el diseño de la competición y jugabilidad.



GRID 2
Muchos aspectos técnicos sacados de «GRID» se verán implementados en «F1 2013».

EL SEÑOR DEL TERROR VOLVERÁ A TU PC EN 2014

DIABLO III REAPER OF SOULS

Creías haber derrotado a Diablo, ¿eh? Pensabas que era bastante que hubiera caído muerto del Cielo, ¿eh? Parece mentira, a estas alturas que pienses que Blizzard no sacaría una expansión...

El Señor del Terror ha caído de los Cielos. Derrotado. Destruido. Muerto. Santuario despierta a una nueva era. La corrupción infernal que se propagó por los Altos Cielos ha desaparecido. Diablo ya no existe... ¿O no es así? A ver, a ver, te lo repetimos: ¿de verdad creías que no iba a continuar la historia de Santuario? ¿Que Blizzard nos iba a dejar así, huérfanos de acción y de machacar a criaturas infernales? ¿Que nos íbamos a quedar sin expansión de «Diablo III»? No, de eso nada. Y por eso damos gracias al cielo... o al Infierno... o a Diablo o a Tyrael, a quien sea, nos da igual; el caso es que estábamos deseando que Blizzard hiciera oficial que «Reaper of Souls» existía –bueno, existirá–. Aunque, eso sí, nos queda un buen trecho hasta disfrutarlo, pero hablemos un poco de lo que nos traerá la primera expansión de «Diablo III», porque los datos son jugosos...

La llegada de Malthael

Cuando Diablo cayó de los Cielos tras la batalla final, se desprendió de su cuerpo la Piedra de Alma Negra, el contenedor de toda la esencia de la maldad de los demonios mayores. Todos creían que se había perdido en las ruinas de Santuario, pero la realidad es muy distinta. Un personaje casi olvidado, Malthael, el Arcangel de la Sabiduría, caído tras los acontecimientos de «Lord of Destruction», vuelve a aparecer convertido en el Ángel de la Muerte –el segador de almas que da título a la expansión– y dispuesto a liberar el poder oscuro de la piedra pra llevar el caos y la desolación al mundo. O sea, que te toca convertirte de nuevo en el héroe y salvar a Santuario... o lo que queda.

Por supuesto, no todo se limitará a volver a recorrer escenarios ya conocidos y volver a poner a tus personajes antes más demonios y conseguir más objetos que vender en la Casa de Subastas. Blizzard aumenta y mejora todo lo conocido de «Diablo III» y, además, tiene intención de dar una vuelta al diseño remozando parte de algunos apartados básicos.

«Reaper of Souls», para empezar, será una continuación de la historia de «Diablo III», no sólo sobre el papel. Nos llevará por algunos de

Diablo no está, pero el Mal ha vuelto a Santuario. Un nuevo ángel caído se ha hecho con la piedra de alma negra y pretende llevar el caos al mundo. ¿Podrás acabar con él?

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Rol/Acción**
- Estudios/Compañía: **Blizzard**
- Fecha prevista: 2014

CÓMO SERÁ

- Será la **primera expansión de «Diablo III»**, que continuará la historia de la lucha de Santuario contra el mal.
- Incluirá una **nueva clase de personaje, el Cruzado**, que combinará acción cuerpo a cuerpo y magia de batalla.
- Su acción se desarrollará en **el Acto V de la trama.**
- Podrás desarrollar tus personajes **hasta el nivel 70 de experiencia.**
- Ofrecerá **dos nuevos modos de juego:** las partidas de botín y las pruebas nephalem.



La historia de «Reaper of Souls» arranca donde acabó «Diablo III». Será el Acto V de la historia, que te pondrá de nuevo tras la pista de la piedra de alma negra.

El Cruzado toma el protagonismo. La lucha contra el Mal tiene ahora un nuevo refuerzo. El Cruzado es experto en combate cuerpo a cuerpo y en el uso de magia de batalla.

La magia del Cruzado será diferente a la de otros personajes. Se trata de magia de batalla que le servirá para debilitar a sus enemigos y fortalecer a sus aliados.



De Westmarch a Pandemonium. La acción del Acto V, en el que se desarrolla la trama de «Reaper of Souls», te llevará por nuevas zonas de escenarios conocidos.

¿Te animarás a encarnar al Cruzado o prefieres seguir con tu personaje? En cualquier caso, llegarás más lejos en el nivel de experiencia y aprenderás nuevas habilidades...

UN NUEVO HÉROE CONTRA EL MAL

El Cruzado es la nueva clase de personaje que «Reaper of Souls» nos traerá para luchar contra la herencia de Diablo. Se trata de un personaje que, enmarcado en un estilo típico de Paladín, aúna la maestría de armadura pesada, armas cuerpo a cuerpo y magia de batalla -amén de su inquebrantable fe- para curar a sus aliados y debilitar a sus enemigos. El perfecto equilibrio para los jugadores a los que nos gusta probar de todo.

los escenarios ya conocidos, pero en áreza y zonas nuevas, pobladas también por nuevos enemigos infernales. Así, volveremos a Westmarch y Pandemonium, pero en localizaciones inéditas.

El Cruzado

Será sólo el principio. Y, además de manera literal, porque con «Reaper of Souls» podremos usar los personajes ya conocidos y dotados de experiencia de «Diablo III», o entrar en acción con la nueva clase: el Cruzado.

El Cruzado, un personaje dotado de habilidades mágicas pero experto en el combate cuerpo a cuerpo y en el uso de armadura pesada será uno de los elementos más llamativos de «Reaper of Souls», pero no habrá que perder de vista todo lo que le acompaña.

Tanto al Cruzado, como al resto de clases ya existentes, se les permitirá llegar ahora al nivel 70 de experiencia, además de mejorar y ampliar sus habilidades especiales. Sí, también para tu bárbaro, médico brujo, cazador de demonios, mago o monje habrá novedades.

Esto implica que el diseño del progreso y evolución de personaje va a sufrir cambios importantes para adaptarse a los nuevos objetivos. Y es algo que afectará al propio diseño de la acción del juego, no sólo de los personajes. En pocas palabras, habrá dos nuevos modos de juego que también servirán para ofrecer nue-



Nuevas habilidades, más nivel. Podrás llegar hasta el nivel 70 de experiencia con tus personajes, y se aumentarán las mejoras en habilidades.

Nuevos enemigos, el mismo Mal. Aunque los demonios mayores ya no estén, su poder sigue presente y encarnado en nuevas criaturas infernales que te las harán pasar canutas.

VUELVE A COMBATIR EL MAL CON LA AYUDA DE UN NUEVO PERSONAJE: EL CRUZADO

vos desafíos a los jugadores más expertos, además de conseguir más y mejores objetos... ¿o deberíamos decir menos pero mejores?

Modos de juego y objetos legendarios

Blizzard, en efecto, quiere ofrecer nuevas oportunidades para conseguir nuevos objetos, especialmente legendarios, más poderosos y en menor cantidad. Sí, apuestan por el potencial, no por la cantidad, como hasta ahora. Para ello, los dos nuevos modos de juego, basados en desafíos fuera de la trama del Acto V serán claves. Se trata de las pruebas nephalem y las partidas de botín, pensadas especialmente para hacerte con recompensas de gran valor.

Y... sí, ¿lo has echdo en falta, verdad? ¿Qué hay del PvP? Pues, de momento, Blzzard no ha dicho nada. No sabemos exactamente qué ocurrirá con «Reaper of Souls» en este sentido, pero al menos sabemos que volveremos a Santuario a gozar de luchar contra el Mal, una vez más. **A.C.G.**

EL HEREDERO: OTRO ÁNGEL CAÍDO

Diablo cayó desde los Cielos y la Piedra de Alma Negra se perdió en las ruinas de Santuario... ¿o no? Pues teniendo en cuenta el personaje que aparece en escena en «Reaper of Souls», nos da que no... Malthael, el Arcángel de la Sabiduría, un ángel caído que desapareció tras «Lord of Destruction», se ha hecho con la piedra y se ha convertido en el Ángel de la Muerte... Y tiene ganas de hacer honor a su nuevo título, si tú no le paras.





micromanía te regala Praetorians

La península Itálica, la Galia, Egipto.,, El mundo conocido se extiende ante ti, esperando a ser conquistado. ¡Lleva a Roma a la victoria!

Julio César y sus campañas forman el grueso de las batallas históricas que llevas a cabo en «Praetorians», uno de los juegos más recordados de Pyro Studios y del software español del siglo XXI. La estrategia bélica, centrada en el combate y no en la gestión de recursos, es uno de los aspectos distintivos de «Praetorians».

«Praetorians» te lleva por Egipto y la Galia, entre otros territorios, conquistando y ampliando el poder de Roma. Con este juego, Pyro estableció las bases que luego desarrollaría y expandiría en «Imperial Glory». Cambiando radicalmente el estilo de la saga «Commandos».

La evolución de la estrategia en PC

«Preatorians» llevó a la madurez una estrategia diferente y original. La táctica, las formaciones, la influencia del escenario... aquello que «Total War» mostró pocos años antes del juego de Pyro, empezaba a servir de modelo para los grandes juegos del género, y «Praetorians» no fue la excepción, aunque Pyro fue capaz de desarrollarlo de forma no vista antes.

¿CÓMO LO DESCARGO?

Entra en GAME Digital: **www.game.es/DLC** y pulsa, en la parte superior derecha, en "Descarga GAME Digital". Tras descargar el cliente en tu PC, ejecútalo.



Las formaciones son clave en el combate. Los romanos son especialmente disciplinados y su organización es ejemplar durante la lucha.



Puedes controlar tres civilizaciones distintas: romanos, galos y egipcios poseen distintas unidades, máquinas y tácticas en el campo de batalla.

En el juego puedes dirigir a tres facciones diferentes en más de 20 misiones en la campaña que te llevarán a combatir ante las pirámides y en la Galia. Controlarás exploradores que, con la ayuda de un lobo y un halcón, descubrirán los desafíos de cada mapa y cada misión. Podrás reclutar soldados en las aldeas, construir máquinas de asedio y asalto, descubrir caminos alternativos para conquistar tus objetivos y, en definitiva, dr mayor gloria a Roma y conquistar todo el mundo conocido.

«Praetorians» es un auténtico clásico del género y del software español, y si no llegasta a jugarlo en su momento, te aseguramos que te encantará ponerte a los mandos de tu ejército y conseguir la victoria.

NOMBRE JUEGO EN MICROMANÍA

EN EL NÚMERO 95...

La época dorada de Pyro Studios tuvo un impulso extraordinario con la llegada de «Praetorians», un título que dejó atrás el conocido estilo «Commandos» y se arriesgó a entrar en un terreno desconocido, con un éxito enorme en ventas y crítica.

No es de extrañar, claro, que ocupase la portada de Micromanía en el número 95. Una extensa preview describía con detalle todo lo que la primera versión jugable de «Praetorians» ofrecía, con sus distintas facciones disponibles, su depurada jugabilidad basada en la táctica y el perfecto aprovechamiento de las habilidades de cada unidad y detalles de originalidad, como las unidades de exploración acompañadas del lobo y el halcón, y otras.

Tan sólo tres meses después pudimos realizar el análisis de la versión final que vino a confirmar las primeras impresiones que tuvimos con el juego. «Praetorians» se convirtió un prodigio de agilidad, intensidad táctica y combate, en que detalles que en otros juegos apenas se tienen en cuenta se convertían en fundamentales en el juego de Pyro. Su rigor histórico, los tres bandos disponibles, el diseño de las unidades, una perfecta curva de aprendizaje y la libertad que da al jugador, lo llevaron a convertirse en el juego del mes del número 98 de Micromanía.



1 Lo primero que te pedirá la aplicación GAME Digital nada más arrancarla es introducir tus datos de usuario y contraseña. Son los mismos que los de tu cuenta de socio de GAME que tengas registrados en la web. Si no tienes cuenta, créate una en la "Zona de Socios", a la que tienes acceso en la web de GAME.

2 Desde la aplicación GAME Digital, selecciona la opción "Registrar Licencia". Aquí debes escribir la clave de juego que viene adjunta en la tarjeta de descarga de este número de Micromanía. No te olvides de que debes respetar los guiones de la clave. Ahora ya deberá aparecer «Praetorians» entre tus juegos.



3 Lo único que queda por hacer es pulsar con el ratón sobre el icono de juego. Aparecerá una nueva ventana con las posibles opciones a tener en cuenta. Pulsa sobre "Instalar" para empezar a descargar el juego a tu disco duro. Una vez concluya la descarga, la instalación se hará de forma automática.



REQUISITOS MÍNIMOS

- **CPU:** Pentium III a 800 MHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 600 MB
- **Tarjeta 3D:** 16 MB compatible DirectX 8.1
- **Conexión:** Banda ancha

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 a 1.5 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 600 MB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB
- **Conexión:** Banda ancha (ADSL o cable)

Y EN EL PRÓXIMO NÚM[...]ICROMANÍA

NO TE PIERDAS...

CALL OF DUTY GHOSTS

Se acerca el lanzamiento de un «Call of Duty» que quiere romper con todo lo visto hasta ahora en la saga. ¿Cómo es?

STAFF

REDACCIÓN
Director
Francisco Delgado

Redactor Jefe
Santiago Tejedor

Diseño y Autoedición
Carmen Jiménez

Colaboradores
J.A. Pascual, J. Traverso, M. Carabantes, E. Barco

PUBLISHER
Amalio Gómez

PUBLICIDAD
Director Comercial
José Colino
jose.colino@micromania.es

PRODUCCIÓN
Asedict Gestión Editorial
asedict@gmail.com

Preimpresión:
Espacio y Punto

Impresión:
Industria Gráfica Altair
Seseña (Toledo)

Distribución
S.G.E.L.
Telf.: 91 657 69 00
Transporte: **Boyaca**
Tel.: 91 747 88 00

EDITA
Blue Ocean Publishing

BLUEOCEAN PUBLISHING

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
11/2013
Printed in Spain



ASSASSIN'S CREED IV

Primer vistazo a la versión para PC de uno de los juegos más esperados de la temporada. ¡Iza la bandera pirata!



BATTLEFIELD 4

Cada vez más cerca está también el espectacular despliegue bélico de DICE con «Battlefield 4». ¡Qué ganas!



EADOR. MASTERS OF THE...

Estrategia, táctica, rol, fantasía, dioses... El nuevo juego de FX lo tiene todo para engancharte durante mucho tiempo.

Nota: Los contenidos de esta página pueden cambiar en función de la actualidad.



Wireless AC



mydlink
cloud

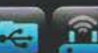




Available on the
App Store



Google play


dlna





ASUS · Las tarjetas más premiadas a nivel mundial

NVIDIA GEFORCE GTX

www.asus.es